цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 2 | Март 2004
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

GAMERS' WORKSHOP

+2 плаката

Vietcong
Fist Alpha

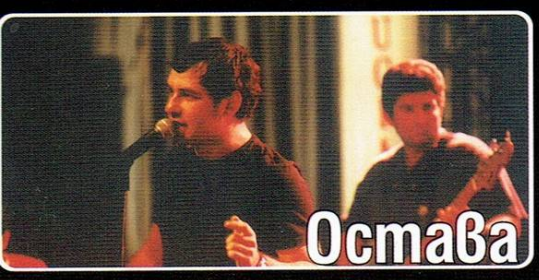
Wars & Wizzards
Joan of Arc

КАРТАГЕН
Ексклузивно ревю на новата българска игра!

Vampire
The Masquerade - Bloodlines

Starship Troopers

Rome
Total War



На дисковете: Картаген, Painkiller, Beyond Divinity, Colin McRae 04, Unreal Tournament 2004, Syberia 2,
Lifestyle: Кино, Видео, Тест, Противопоставяне, Дрогата

Power-packed mobility

Get desktop performance on the move

A multimedia workhorse, the Dell™ Inspiron™ 5150 is the high-performance solution for your wireless network or small networked environment. Featuring great graphics, Ethernet connectivity and the power and speed of Mobile Intel® Pentium® 4 processors, the Dell™ Inspiron™ 5150 delivers reliable and flexible desktop performance wherever you are.

Dell™ recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

Dell™ Inspiron™ 5150

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 3.06 Ghz
- Microsoft® Windows® XP (Sp1) Professional
- 30GB ULTRA ATA-100 Hard Drive
- 512Mb 333MHz DDR RAM
- 15" UXGA TFT display
- 8X DVD / 24X CD-RW Combo Drive with Decoder Software
- 32MB DDR nVidia® GeForce™ 5200 Go AGP 4x
- Internal 56k Modem
- 10/100 Ethernet LAN on Motherboard
- Lithium Ion 12 cell battery
- Dell A425 Stereo speakers with Subwoofer
- Deluxe Nylon case
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition
- + free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002

$ 1797

Excluding delivery and VAT

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd.

София 1574,
бул.Шипченски проход 69А
тел.: (02) 870 52 57;
факс: (02) 973 38 53;
cadrd@progress.bgnet.bg;

http://progress.bgnet.bg
www.dell-bg.com

ЦЕНТРОВЕ ЗА ПРОДАЖБИ, СЕРВИЗ И ВИСОКОКВАЛИФИЦИРАНА ПОМОЩ:

Ямбол	"Джи ви ди"	046/64 146;	**Бургас**	"Комплекс"	056/813 022;
Русе	"Линксис"	082/239 961;	**Варна**	"Визикомп"	052/600 380;
Благоевград	"ИНФОТЕХ"	088 560 835;	**Ст. Загора**	"Интернет Груп"	042/601 101;
Ловеч	"КОМПТЕХ"	068/41 988;	**Пловдив**	"Интернет Груп"	032/626 375;
Враца	"Вега 21"	092/63 371;	**Хасково**	"Глобал солушънс"	038/622 569;
В. Търново	"Прим-ВТ"	062/642 926;	**Добрич**	"Визикомп Добрич"	058/26 257;

ЦАПК "Прогрес" ООД е сертифициран по BDS EN ISO 9001:2001 и е дистрибутор на Dell от 1990 с повече от 20000 инсталации.

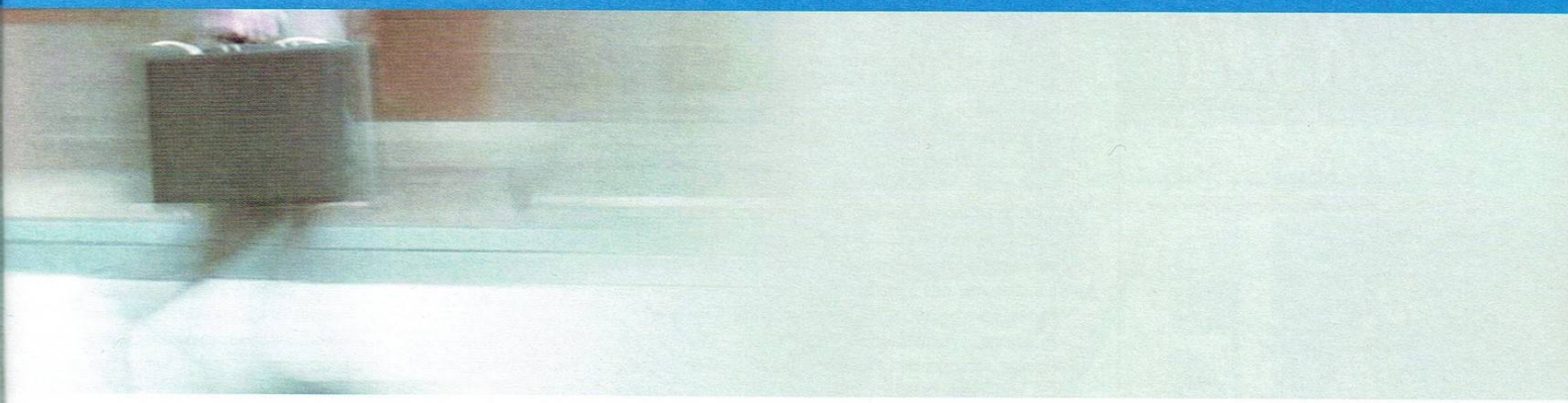
Easy as DELL

Click **www.dell.com**

©2003 Dell Computer Corporation. Subject to availability, prices and specifications are correct at date of publication and may change without notice. Upgrade prices apply with system purchase only. Dell, the Dell logo, Dimension and Inspiron are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. **Intel, Pentium, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.** Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation. Dell disclaims proprietary interest in the marks and names of others. Certain Microsoft® software product(s) included with this computer may use technological measures for copy protection. In such event, you will not be able to use the product if you do not comply with the product activation procedures. Product activation procedures and Microsoft's privacy policy will be detailed during initial launch of the product, or upon certain reinstallations of the software product(s) or reconfigurations of the computer, and may be completed by Internet or telephone (toll charges may apply).

Take your business with you

Affordable cutting-edge notebook technology



The ultralight Dell™ Latitude™ range based on Intel® Centrino™ technology provides you with outstanding mobility without sacrificing usability or power.

Dell™ recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

For wireless performance and power, look no further than the sleek and stylish Dell™ Latitude™ X300

Dell™ Latitude™ X300

- Intel® Centrino™ mobile technology
- Intel® Pentium® M Processor 1.2GHz
- Microsoft® Windows® XP Professional (SP1)
- Intel® PRO/Wireless 2100 802..11b MiniPCI card
- Intel® 885GM chipset
- 384MB SDRAM + 128Mb
- 30GB EIDE ATA-100 Hard Drive
- 12.1" XGA TFT
- Internal 56K Modem
- 10/100 Ethernet LAN on Motherboard
- 8xDVD Drive with Decoder Software
- Internal Bluetooth™ Card - Factory install only
- Dell USB Memory Key 64MB
- High quality audio system with built-in speaker
- 8 cell Battery
- Classic Nylon Carrying Case
- Microsoft® Office® XP Small Business Edition
- + free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002

$ 1869

Excluding delivery and VAT

The Dell™ Latitude™ D500 is designed for users who require essential productivity in a thin and light form factor at a value price.

Dell™ Latitude™ D500

- Intel® Centrino™ mobile technology
- Intel® Pentium® M Processor 1.3GHz
- Microsoft® Windows® XP Professional (SP1)
- Intel® PRO/Wireless 2100 802..11b MiniPCI card
- Intel® 885GM chipset
- 256MB DDR RAM
- 30GB EIDE ATA_100 Hard Drive
- 14.1" XGA TFT Display
- 8xDVD Drive with Decoder Software
- Internal 56K Modem
- 10/100 Ethernet LAN on Motherboard
- 6 Cell Primary Battery
- Internal Bluetooth™ Card - Factory install only
- Deluxe Nylon Carrying Case
- + free Interactive Education of localized version for Windows XP Pro, Word 2002 and Outlook 2002

$ 1252

Excluding delivery and VAT

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. **ЦЕНТРОВЕ ЗА ПРОДАЖБИ, СЕРВИЗ И ВИСОКОКВАЛИФИЦИРАНА ПОМОЩ:**

София 1574,
бул.Шипченски проход 69А
тел.: (02) 870 52 57;
факс: (02) 973 38 53;
cadrd@progress.bgnet.bg;

http://progress.bgnet.bg
www.dell-bg.com

Ямбол	"Джи ви ди"	046/64 146;
Русе	"Линксис"	082/239 961;
Благоевград	"ИНФОТЕХ"	088 560 835;
Ловеч	"КОМПТЕХ"	068/41 988;
Враца	"Вега 21"	092/63 371;
В. Търново	"Прим-ВТ"	062/642 926;
Бургас	"Комплекс"	056/813 022;
Варна	"Визикомп"	052/600 380;
Ст. Загора	"Интернет Груп"	042/601 101;
Пловдив	"Интернет Груп"	032/626 375;
Хасково	"Глобал солушънс"	038/622 569;
Добрич	"Визикомп Добрич"	058/26 257;

ЦАПК "Прогрес" ООД е сертифициран по BDS EN ISO 9001:2001 и е дистрибутор на Dell от 1990 с повече от 20000 инсталации.

Easy as DELL™

Click **www.dell.com**

©2003 Dell Computer Corporation. Subject to availability, prices and specifications are correct at date of publication and may change without notice. Upgrade prices apply with system purchase only. Dell, the Dell logo and Latitude are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Intel, Intel Centrino, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation. Dell disclaims proprietary interest in the marks and names of others. Certain Microsoft® software product(s) included with this computer may use technological measures for copy protection. In such event, you will not be able to use the product if you do not comply with the product activation procedures. Product activation procedures and Microsoft's privacy policy will be detailed during initial launch of the product, or upon certain reinstallations of the software product(s) or reconfigurations of the computer, and may be completed by Internet or telephone (toll charges may apply).

GAMERS' WORKSHOP

март 2004
Брой 02

главен редактор
Диян Димитров

заместник главен редактор
Александър Бакалов

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн и CD
Георги Динчев - Meg

реклама
Александър Грънчаров
Юлиян Калдерон

управител
Иван Кънев - Джовани

автори
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Диян Димитров - Freeman
Драгомир Дончев - Duffer
Евгений Тенев - Dimensin
Илиян Илиев - Whisper
Иван Кънев - Un-DeaD
Йордан Стоянов - Irenicus
Константин Грозев - Balrog
Камен Дончев - MrAK
Красимир Койчев - Maggkrabar
Красимир Кръстев - Krasleto
Кристина Радева - Damond
Чавдар Кацаров - Ikarus

издател
"Уъркшоп Груп" ООД

Адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail workshop@headoff.org
http://workshop.headoff.org

Основен разпространител
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат
"Мултипринт"

gamers' workshop ползва висококачествен Интернет от Headoff G.I.

високачествен пренос на Интернет от Internet & Game Club Next Level

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Нямаме спонсор, не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

Кламерът на спомените държи късчетата на живота ни. Ветровете на времето ги подръпват, понякога отскубват някое и гравитационното поле на забравата го поглъща. Понякога то се завръща, възкресено от снимка, лента, дневник, стих... Или интервю...

На пръв поглед най-лесното, но всъщност най-трудното интервю е това със самия себе си – питащият е наясно с отговорите, знае и *правилните* въпроси. Не знае само доколко може да си ги позволи, заради другите, които ще го четат. Не знае и доколко те са интересни за някой друг, освен за него. И именно в това се състои тънкостта – да се напипа балансът. Не мисля, че е възможно, но пък – нищо не пречи да опитам. Освен това предизвикателството да изненадам себе си ме възбужда.

Някъде беше писал, че проблемът с автоинтервютата се състои в това, че питащият не само е наясно с отговорите, но и знае правилните въпроси. Така ли е наистина? Или е по-право да се каже, че не само НЕ знае отговорите, но и какви въпроси да зададе?

Въпрос на семантика, до известна степен. Ако приемем, че едно такова интервю е мост между съзнанието и подсъзнанието, което е познаваемо в бъдещето, но непознато в настоящето, би могло да се каже и по твоя начин. Но не мисля, че случаят е такъв.

Тоест?

Смятам, че знаеш отговорите, а също така и въпросите - защото си част от съзнателната ми, а не подсъзнателната същност.

Разбирам, може би трябваше да те интервюирам докато спиш. Впрочем замислял ли си се, че да си бог може би не е толкова хубаво. Боговете са лишени от сънища и мечти. Защото контролират всичко и не притежават нищо такова като подсъзнание, което да контролира тях. Жалко, не мислиш ли?

Тъкмо си го мислех и ти ме попита. Е, човек не може да е бог, но може да опознава подсъзнанието си. С годините се научава да рови в него и да се анализира, така постепенно разбулва много от въпросите и отговорите за себе си и тогава те стават част от съзнателната му „половина". Така помъдряваме всъщност. Себепознанието е пътят към опознаване на света.

И къде се намираш ти по този път?

На кръстопътя.

Добре, разговорът взе да става твърде екзистенциален. Кажи ми любимия си мръсен виц.

Ще ти кажа този, който последно чух. Срещат се трима приятели и първият вика: „Пичове, кво ми се случи оная вечер не е истина. Тръгвам по дискотеките - пийване, танци, накрая забърсвам някаква евразийка. Красива, красива! - с лигите си цял ВЕЦ да захраниш. Водя я в къщи и се почва една... Пълна програма, скъсахме се направо. Най-добрият ми секс в живота!". Втория го поглежда и казва: „Абе я пали с двеста бе. Твоето е нищо. И аз тъй, пообиколих баровете - уиски, уиски, накрая ми се лепят две близначки - мулатки. Едни ми ти крака до сливиците, едни ми ти гърди „лисичи муцунки", едни ми ти сочни устни. Горещи, горещи! - три ТЕЦ-а да захранят. Водя ги в къщи и като се почна една ми ти тройка... Съд-рах-ме се! Няма такъв секс просто, не искам да чувам за жена поне 2 месеца!". Третия ги изгледал и рекъл: „Абе вий що не си бийте дузпата и двамата? Вашето е нищо. Аз оная вечер като тръгнах по кръчмите - салатка, ракийка, пържолки... Омазах се като хайдутин. Накрая се прибрах в къщи и ТАКАВА злобарка си праснах, че паднах на колене и се разплаках..."

Забелязал съм, че на тоя виц жените не се смеят, убягва им смисълът.

А ти, смееш ли се често?

Иска ми се, но все по-рядко намирам повод. Не знам, напоследък като че ли смехът край мен стана друг - по-злобен и лицемерен. Много неща в живота станаха по-неискрени и неистински.

Често си говорил за красотата на езика, в една своя статия казваш, че думите са свещен дар, че обичаш начинът, по който се свързват в изречения. Признаваш, че се прекланяш пред всеки, който може да твори красота с думите, цитирам: „Да видиш как някой е допрял до думата дума и да осъзнаеш, че се взираш в съвършенството..."

Е, това е дълга тема. В същата статия казвам и друго: „Не зная по-съвършена от нирваната на благоговейното мълчание...". С времето все повече узрявам за прозрението, че съвършенството е в простотата. Това се отнася както за живота, който ние - хората - все намираме начин да усложним, така и за изкуството и в частност - литературата. Забелязвал съм, че тези, които няма какво толкова да кажат изнасилват езика с ефектни фрази и тенденциозно сложни изречения. За разлика от тях мъдрите говорят просто и семпло. Чети хайку.

Това означава ли, че не трябва да казваме нищо, защото природата - и човекът като част от нея - е съвършена?

Природата е съвършена, но човекът отдавна не е част от нея. Нужно му е да говори. Когато се слее с нея, така или иначе ще бъде безмълвен.

Чух някой да казва, че душата ти е черна...

Сиктир бе! Душата ми прелива в цветовете на дъгата!

И кого си мислиш, че заблуждаваш?

Мда, вярно. Ако държиш на монохромността, бих казал, че е като зебра. Човек на противоречията и крайностите съм. Има и обширни сиви участъци - където животът ме е мачкал, сливайки в едно идеал и сурова действителност, за да се пъкне накрая някакъв странен хибрид.

Кое свое качество ценишь?

Мога да манипулирам хора.

Кое презираш?

Това, че манипулирам хора.

Налага се да внесеш известни пояснения...

Това пак е резултат от вътрешните ми противоречия. Не съм безскрупулен тип, без съвест. Подбудите ми да се опитвам да влияя някому и да го тласкам в дадена посока произтичат от мисълта за неговото собствено благо и реализацията на собствения му потенциал. От друга страна, не съм надмогнал егото си дотам, че тотално да загърбя личните си интереси, най-малкото бих искал хората да ме харесват. В случаите, когато тия два полюса влизат в противоречие, балансирането е трудно - получават се издънки. Понякога ми се иска изобщо да не съм се намесвал по какъвто и да е начин в живота на някого. Случва се да имам угризения; в такива моменти винаги си напомням, че не съм бог, за да решавам вместо другия. Понякога най-доброто решение е да оставиш нещата да се случват.

А ако можеше да избираш, какъв бог би бил?

Богът на рентиерите. Искам да притежавам земята на един-два курорта, да си гушкам ежемесечната рента и да си гледам живота. Бих обиколил света.

Чувстваш ли се звезда?

Не. Но ТИ ме интервюираш.

Което ще рече?

Всеки е звезда в небосвода на собственото си его...

Това интервю излъсква ли му черупката?

Не мисля. По-скоро доказва, че съм съвсем обикновен човек - със слабости и добродетели.

Все пак, макар и в много тесен кръг и аудитория, си известен. Най-малкото малко повече от средностатистическия жител. Какво носи със себе си известността?

Ще цитирам Алмодовар: „Успехът те прави по-самотен и по-параноичен". Колкото по-известен ставаш, толкова успехите ти се приемат „в реда на нещата" и толкова по-истеричен шум се вдига около гафовете ти. Най-важното е да не се забравя, че и известните са само хора и никога не могат да надскочат този факт.

Имаш ли врагове?

Не се сещам за никого, на когото аз да съм враг, това е по-важното.

Нещо за броя ще кажеш ли?

Слаб брой откъм заглавия, невероятна суша е. Направихме каквото можахме, за да е интересен. Следващият ще бъде смазващ, гарантирам.

Последно за днес, какво мислиш за тия, които дават интервюта?

Ами, мисля, че клин - клин избива и последният „Остава". Но ако трябва да съм наистина честен, щом съм решил да си развалям настроението прогресивно, за най-накрая бих оставил „Анимационерите".

Из „Дневника..."

Очаквайте втората част от интервюто в някой от следващите броеве.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!

- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.

Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството

- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.

http://the source.headoff.com

съдържание

март 2004, брой 02

предварително

12 unreal tournament 2004
13 doom III
14 gothic 2 the night of the raven
16 vampire: the masquerade bloodlines
18 dungeon siege 2
19 warhammer 40,000: dawn of war
20 starship troopers
22 starwars: battlefront + republic commando
24 true crime: streets of L.A.
26 rome: total war
28 hollow
30 guild wars

ревю

32 картаген
36 chicago 1930
38 conan: the dark axe
40 vietcong: fist alpha
42 wars & warriors joan of arc
44 sonic dx director's cut

от крак на крак

46 railroad pioneer
47 jack the ripper
48 bad boys 2
49 universal combat
50 neighbours from hell

lifestyle

62 кино
64 видео
65 софия филм фест
66 интервю с Остава
68 противопоставяне
70 дрога
73 една седмица
74 тест

и още...

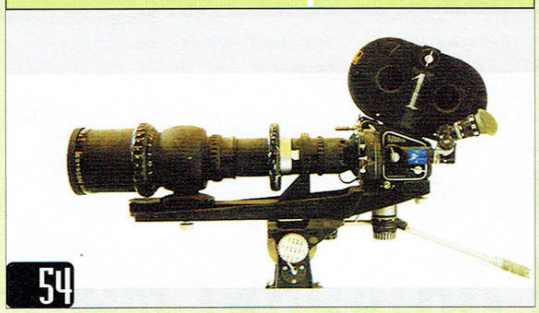
08 поща
51 конзоли
54 киното и игрите
58 diablo 2: lod 1.10 guide
60 ultima online

тема на броя

Картаген определено надминава предшественика си във всяко едно отношение. По-слабите аспекти на Келтски Крале са преразгледани и променени из основи, а там където оригиналът си е наред, всичко е излъскано до блясък, за да се превърне родното заглавие в истински хит.

32

киното и игрите



54

дрогата

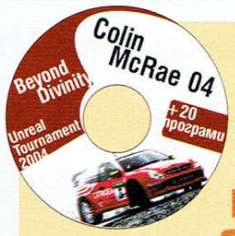
70

ДИСК #1

Демо версии:
Картаген
Syberia 2
Painkiller

+ 40 wallpapers

Shrek 2
STALKER
MK: Deception
Starship Troopers 2
Ghost in the Shell : Innocence



ДИСК #2

Демо версии:
UT2004
Beyond Divinity
Colin McRae 04

+ 20 програми

Patches:
Bad Boys 2
Halo
Deus Ex 2
AOM: The Titans
Call of Duty
Enter the Matrix

Клуб	Адрес	Телефон	PC	Конфигурации	Цени	Бар	Климатик	Работно време	Членски карти
Матрицата 5	ж.к. "Зона Б-5" бл. 8А	9292031	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Южен Кръст	ж.к. „Изток", ул. „Райко Алексиев"	713761	93	Athlon XP 1800+, 256 DDR RAM, GeForce 4 Ti, 17" LG Flat	1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 1	ж.к. „Лозенец", ул. „Крум Попов" №64	8665521	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
San Marino	ж.к. „Люлин 3", бул. „Захари Стоянов" №40	9251355	55	AMD 1800+, 256 RAM, GeForce 4 Ti, 19" Samsung monitors	0,60 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 7	ж.к. „Люлин 4" бл. 417	9252369	111	Pentium 4 2400MHz, 512 RAM, GeForceFX 5200, 19" MAG Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Alien's Club	ж.к. „Оборище" ул. „Бачо Киро" №24	9801110	30	Athlon XP 1600MHz, 256 DDR RAM, GeForce 4/FX5200, 19" Samsung monitors	0,90 лв./час нощна - 3,00 лв.			24/7	
Матрицата 2	ж.к. „Оборище" ул. „Янко Сакъзов" №14	9461868	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Inferno	ж.к. „Младост 1", Търговски комплекс „Рея" (пазара) ет. 2	9743891	60	Pentium 4 2,4GHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" Sony monitors	08:00 - 16:00 - 0,50 лв./час 16:00 - 08:00 - 1,00 лв./час			24/7	CARD
Матрицата 6	ж.к. "Младост 2" комплекс Дениця	9744142	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Next Level	ж.к. „Средец", ул. „Цар Шишман" №27 (срещу 7СОУ)	9812321	50	Athlon XP 1400MHz, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 17" LG Flatron	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
TOXX	ж.к. „Средец", ул. „Ангел Кънчев" №1 (до Escape)	9808079	75	Athlon XP 1600MHz, 256 DDR RAM, GeForce 2, 17" Samsung	1,00 лв./час нощна - 4,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 3	ж.к. „Триадица" ул. „Неофит Рилски" №70	9816592	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 4	ж.к. „Триадица" ул. „Бистрица" №2	9818094	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD

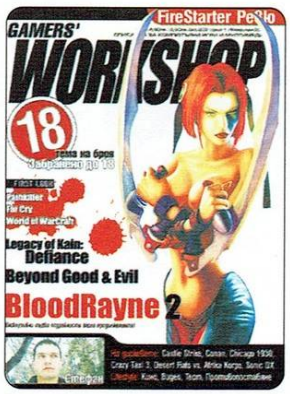
Притежавате компютърна зала? Искате хората да научат за нея? Искате това да стане евтино! *

Ние можем да ви помогнем!

Просто ни се обадете!

029806829

* ако искате да ви излезне скъпо се обадете се на телефон **02**9807245



АБОНАМЕНТ 2004

Писнало ти е от неучтиви лелки по реповете? Покупките при неблагоприятни атмосферни условия те изнервят? Аман от „Гей... как му беше името?" въпроси? Или просто те мързи да направиш три крачки извън своя дом... компютърната зала? В такъв случай, просто се

АБОНИРАЙ!

Може да се абонирате чрез:

* пощенски запис
* с писмо
* на място в офиса на редакцията - ул. „Ген. Гурко" №34 вх. 2 ет. 2

ЗДРАСТИ ПИЧОВЕ,

Вие си знаете, че сте големи пичове (а вече и пички има даже :P) и Workshop-а е най-якото списание и бла бла бла. Обаче аз мога да ви кажа, че последния път малко се поосрахте! Говоря за броя с Blood Rayne 2 на корицата (малеееее,тая вампирка е много sexy, но това е друга тема, за която може да пиша следващия път :PpPp). Тоя брой толкова се забави, че направо прескочи един месец, да не кажа два! Върлите почитатели на списанието, като мен, едва издържаха! А и в редакционната страничка на предишния (с Prince of Persia) Freeman пише: "ще кажа само, че ще направим необходимото първият брой за идната година да бъде запомнящ се!". Първо си помислих, че по-добър брой от тези, които по принцип си правите не може да съществува, но после - след като списанието не излезе месец и нещо - си помислих, че сигурно наистина сте се хванали здраво на работа, за да направите най-якия Workshop излизал някога! И след 2 месеца чакане на култовото списание най-накрая се оказа, че е пак същия. Не че е зле, но просто това забавяне и думите на Freeman провокираха читателите да очакват нещо .... специално. Но явно наистина след запоя на Нова година не сте успели да се съвземете и затова е забавянето:)

Както и да е, това мога да ви го простя. Но това, че сменихте дизайна и сега инфото за играта е на ръба на страницата и трябва да си извъртам главата, за да го видя, е направо ..... нямам думи. Ужас! Направете нещо по въпроса моля!

Айде вече да приключвам, че нещо много дълго стана. Byes!

dorevsky@mail.bg

Тържествено обещаваме от следващия брой да завъртим всички текстове в списанието на 90 градуса, за да не ти се налага да си кривиш главата. Мисля, че това е нещо по въпроса. Казваш, мислил си, че това ще бъде най-добрият Workshop, правен някога? А ний отде да знаем ти к'во си мислиш?!

Айде и аз да приключвам, пък токувиж някой път сме го направили заедно. И на пълнолуние не яж овче сирене и авокадо, защото прогонва късмета.

Вашата Урсула

***

ИМАТЕ ТАЛАНТ, АМА ПРАВИТЕ ГЛУПОСТИ!

Здравейте Уъркшопарчета:)

От много отдавна следя продукта на усилията ви и винаги съм му бил фен.

До днес. Сега съм по-малко фен, въпреки че ще продължа да наливам по 5 бг. левчета в касичката ви.

За какво иде реч:

За пренебрежението, с което понякога се отнасяте към неща, които не харесвате.

Сигурен съм, че не искате да отблъснете част от аудиторията си, изразявайки крайно лично мнение. Не е съвсем професионално, т.е не е това, за което претендирате.

Още нещо, написаните от вас рецензии за игри са много хубави с умерено нецензурни изрази, т.е. когато наистина е необходимо да подчертаете нещо особено възмутително. Не искам да съм моралист, но се сещам за това как негодувахте спрямо грубиянщината на реалността в един отминал брой. Не се превръщайте в част от тази грубиянщина.

И така. От друга страна, не мога да разбера как успявате да се повтаряте и въпреки това да сте различни в доста писания:) Това със сигурност все още ме задържа при вас. Има талант в работилницата. Пожелавам ви да съществувате дълго време и да си имате верни, макар и не винаги доволни, читатели като мен:))))))

Asassd

Здрасти сладък,

как успяваш да бъдеш фен на продукт, който е плод на - не усилия, миличко, това са си направо титанични напъни? Ми какво да направим - понякога излиза лесно, понякога не. Аз им казах да пият прясно мляко с жълт кантарион, за да излиза по-лесно и навреме, ама кой да ме слуша. Пият си кехлибарената течност и т'ва е.

Виж са, ш си остане между нас си, когато към правенето на списание се подхожда като към правенето на секс - тогава всеки път е уж едно и също, пък всъщност е различно. Ако си толкова любопитен, заповядай и ще ти покажа как става. Ще бъде aaall night long...

Сексът (с пълен член!) е нещо крайно лично. И какво имаш предвид с това, че не сме професионалисти? А?! Да доказвам противното ли трябва?

Колкото до нецензурните думи - за к'во the fuck говориш?

По равноденствие отиди в 117-та Целодневна детска градина. На тавана, под балатума ще намериш снимка моя снимка с автограф. Намери още три и ще участваш в томбола.

Вашата Урсула

***

UBER GOSU, ПИЧОВЕ... UBER GOSU!

Нещо много взех да се зарибявам по ManOwaR тия дни...много са здрави! някак си ме зареждат с енергия като ги слушам ама не за тва ще ви пиша. просто не исках да почвам като онези дето пишат на половин страница как им било трудно да почнат да пишат и как "Ах Виждаш Ли!" вече били почнали...а пък после разказват за един слънчев(мрачен-за всеки различно) ден, в който си купили Workshop и после се почва за някви трепети на душите им как с тресящи се ръце пъхнали CD-то CD-ROMа и докато го чакали да се зареди прегледали списанието... и въобще ей такива говна за кво ги публикувате? публикувайте разни по стойностни писма или да ни е интересно да ги четем...иначе към вас-нямам почти никви забележки щото вие пишете на много добро ниво, всъщност пишете супер брутално и ми правите голямо густо докато ви чета ...та за последния брой-мога да кажа само едно- Uber Gosu! много яко го бяхте направили само че теста вместо да е една от ония простотии които като прочета да ме хване мускулна треска на корема от смях беше хм доста как-да-го кажа? Бозав. да точно така бозав си беше и моля ви след шедьоври като онзи за нощната или ония двата за Un-deado Коледа да не се излагате повече с тестове като този май че повече мрънках отколкото да ви похваля за добре свършената работа защото определено след всеки ваш брой се зареждам положително... както с песните на ManOwaR ама кво да ви надувам егото- вие си знаете че от българските геймсписания сте номер 1 и то не само според мен аре чао и не се отпускайте че пак ще ви пиша.

Elessar

P.S.: да не сте фенове на Тери Пратчет щото долавям доста от неговия хумор у вас :-)

Иде пролет. Слънце, трепети, трепереши ръце, пъхане на CD-ROM-и туктам. Идилия. Как да не ги публикуваш тия писма?

За всичко останало си прав и можеш да си сигурен, че бяха взети своевременни мерки, благодарение на които, на автора на теста му се налага ежедневно да си прави тестове за бременност. Ако позволиш да те цитирам, би могло да се каже, че въпросният бе старателно зареден (догоре) с положителни емоции. Което се надяваме, че ще се отрази благотворно върху бъдещите му изяви. Надяваме се също, че ежедневните му тестове са отрицателни.

В предходния си живот си живот си бил Сибил.

Вашата Урсула

***

DAMOND Е В 21-ЗАБЛУДА!

Хау челяци! Аве имам да ви пиша нещо... Ся за новия брой... eile wieste "The One" in diese Word! Броя е доста добър {ама кат казвам доста начи много, разбираш ли копеле}. Изкефи ма статията за Блоода {смисъл вампирик bith} въпреки че играта ше е все толкова порнографска кат първата .

Ся за Дамонд-а и "20 сете заблуди " : Мдам, абе момиче аз тва си го знам по начало (смисъл за женското психопатство или както му викате) невъзможността мъжа да разбере тва често срещано явление жената}.А и за 20 - така горе долу го знам отдавна {мдам - бел."сливата до мен"} Разбирам неистовото ти желание да обясниш на нас, мъжете, защо от време на време {последно време и по-често} жената се държи толкова садистично спрямо мъжа до нея. За тва ти свалям шапка... и още нещо... Аре обаче направи един сериал и кажи следващия брой нещо по-ново .

Още - Обличайте се повече да не настивате , ние ва обичаме така !!!

It's a ФеанoР

Здравей, младежо.

Ами айде де! Или питай или пипай!

Както и да е... Проблемът жената да бъде разбирана от това все по-рядко срещано явление - мъжът, е, че - напук на всеобщото становище - не се феминизираха жените, а мъжете. Не е тайна, че половината мъже възприемат жените само като сливи (справка - оная до тебе), а другата половина забравят, че те са и сливи. Малката част от останалия под един процент правилни пичове се намират в редакцията на ГВ. Жената е като водата - щом намери пролука, минава през нея. Мъжете просто трябва да седнат и да прочетат "Укротяването на опърничавата".

Наблегни на здравословните и естествени продукти - праскови, сливи, маточина, лайкучка и внимавай катерица да не ти мине път.

Вашата Урсула

***

ЧРЕЗ ВАС ОСЪЗНАХ, ЧЕ СЪМ ПОРАСНАЛ. ГЛУПАВО, НО ФАКТ.

Здравейте шопари(ударението е на о), чета ви отдавна. Още помня как си вървях в студа на един декември и на репа видях нещо красиво. Не, не хилядите порно списания (тях ги видях след това), а феерия от цветове (звучи педалско,ама си е така,нема да си кривя душата) - корицата ви за декември 2001 с Соул Рийвъра. Най-добрата според мен, която сте правели. Нали са празници и имах малко повечко пари и си викам да фана да го купя това нещо. Това бяха най-добре похарчените ми пет лева! Срещу мизерната хартийка аз получих един нов свят.Отпогава учебниците стоят в шкафа, а лъ-

скавите броеве подредени грижливо в бюрото.

Такаа, значи причината да ви пиша е, че разбрах, че съм се променил. Да, смешно, глупаво, но факт. Чрез вас осъзнах, че съм пораснал. Помня как преди 12-годишното ми съществo жадно попиваше всяка дума от гейм статиите, неебателно (или по-скоро не разбиращо) смисълът от написаното в последните странички. Сега 4 години по-късно е точно обратното - някоя гейм статия, макар и много рядко може да остане непрочетена, но лайфстайлът никога не остава минаван по-малко от 3 пъти, много е добър. Ако някои каже, че това са глупости, може и привидно да се съглася. Но ето как разбрах какво сте за мен: значи във вечерта преди олимпиадата по литература всички си скъсваха задниците да четат разработки, анализи и секви там глупости. Аз отидох до заветнотобюро и извадих купчината Workshop-и. До полунощ съм чел версуси, разкази и размишления, бях решил, че това ще ме подготви по-добре. За накрая оставих новия брой, черешката на тортата. След като прочетох статията за ревността дълго време останах вгледан в редовете... Бах маму, момчета! Надминали сте себе си! Наистина има върху какво да се замисли човек.

Новият вариант на табличките е плачевен.земете го махнете и върнете старите.дразнещо е да въртя постоянно списанието за да разбера дали геймката ще ми тръгне, а и моя брой явно в печатницата го бяха поорезали, щото не виждах цялата оценка на играта.то хубаво се вижда 8, ама от 8.0 до 8.9 разликата е голяма.иначе броя е много сполучлив,поздравления за което. тва е всичко,което исках да кажа и което ми тежеше (сега нека потежи малко и на вас :)) живи и здрави и поздрави на колектива.

П.П.: Абе коя/кой е тая от писмата дето толкова се натиска да е „нашата" Урсула, като гледам отговорите май е вътрешен човек, а?

SaVaGe

Ох, олекна ми на съвестта.

Всъщност, по-вътрешен.

П.П.: Браво, виждам, че си се представил много добре на олимпиадата. Ще продължиш да четеш Workshop и ще стигнеш далеч.

Вашата Урсула

***

ЗАГУБЕН ПРИ ПРЕВОДА

Искам да знам от къде мога да си купя играта Dungeons&Dragons ако се продава изобщо в България.

namaikativgaza@abv.bg

Donny, you're out of your element.

Вашата Урсула

***

ПРЕДИ ОКОЛО 1/2 МЕСЕЦ,ТАМ НЯКЪДЕ...

Нощ. Мракът обгръщаше всичко, независимо дали то било животни, дървета или древни замъци. Призрачни сенки бродеха из гората, а непонятната тъма задушаваше, стискаше и едновременно с това забиваше острите си кучешки зъби в жертвата си и изпиваше и последната капка кръв. В нощ като тази злото беше навсякъде и повечето хора се стремяха да не се показват навън... И с право!

Точно в такава нощ той (т.е. - Валенс) седеше в средата на стаята, а лунните лъчи мрачно си играеха с лицето му. Вътрешната гробница придаваше на замъка зловеща нотка, а труповете разхвърляни из външната я засилваха.

Той седеше в старо (но за сметка на това - много удобно кресло принадележащо на древния клан на "Непобедимите", а в последствие - негово. Пиеше личното си питие Южен Комфорт със Севън-up и слушаше. Но не музика или нещо подобно. Той слушаше гласовете на отдавна умрели същества. Душите им кръстосваха много земи и на него му беше интересно да ги слуша. Например за онзи, дето убил семейството си,изнасилил гаджето си и накрая си прерязал вените и пил от кръвта си докато не умрял. Най-много му хареса последното. Защото след близо 600 години живот като вампир, той виждаше изкуство в това как да се нахрани с жертвата си. Говоренето с призраци бе любимото му занимание в последно време. Беше овладял всичко, което му бе интересно, а общуването с живи същества не му вървеше много, понеже в края на разговора събеседниците му винаги умираха. Такъв беше случаят и с шамана, които го научи на "призрачните приказки", лека му пръст. Беше интересен човек,но твърде бързо разбра за вампирската му същност и Валенс трябваше да го убие.

Потънал в размисли, той не чу разносвача. Тази седмица беше нов, понеже последният изчезна безследно... Но този пощальон имаше късмет и си тръгна невредим от имението. Валенс бавно стана и тръгна към вратата. Тя беше масивна, от дърво с рунически надписи по нея. Отвори я бавно, като внимаваше да не разлее Южния Комфорт със Севън-up. Когато я видя всичко друго изгуби значение. Вратата,стаите и останалата част от двора изчезнаха.Той просто я гледаше и неможеше да свали очи от нея. Красива и смъртоносна, изкусна и хищна, тя седеше на корицата и мълчеше. Името и беше кърваво и той усети, че ще запомни срещата им...

Автор:ZLA GAD

ПС: А, дали ще има продължение - вие ще решите.

Cherchez la femme!

Вашата Урсула

***

ЕВАЛАТА ПИЧ!

W Stara Zagora nqma po dobyr ot men, na slednite igri:

- HOMM 3 /sod?
- QUAKE 2

ako nqkoi ima da kave neßto rinzo@abv.bg

RINZO

A i Freeman ako towa izleze w GW 6ta 4erpq s neßto markovo alkoholec de .....

Поглеждам в кълбото си. Мъглите на бъдещето се оттеглят плавно (като физически малтретиран индивид, изпитващ влечение към собствения си пол а.к.а. бит педераст) и пред погледа ми полека изплува... каса Jack Daniels.

П.П.: Силно препоръчително е да я получим, защото само след консумацията й някой би имал шанс да ни се опъне на Quake 3 или на HOMM 3.

Вашата Урсула

***

ДА ВИ ИМАМ И ВЕРСУСА, ДА ВИ ИМАМ...

Здравейте хора!

Е просто убийствен го направихте тоя брой, н'еам думи , ц-ц-ц. К'во да ви кажа чиста радост за окото, ума, ухото и секвите там сетива. Особено статийката за Дифайънса . Иначе малко версусчето и позициите ви малко не ми се вързаха с цялостния образ на личностите за к'вито си ви представях. Тоя Снейк много миличък е станал, ей, развалихте го човека бе.

Сега да минаваме по същество:

1. Защо не пуснете пак статийки за Меджика (еби му мамата, то Дарк-стийл, Миродин). Я се стегнете,Whisper-е, земи напиши нещо, аре сега... Пък и черното, как го заебахте, просто нямам думи.

2. Отдавна мина, вярно е, ама съм си набрал. КАК МОЖА СНЕЙК <beep beep beep> да сложиш толкова НИСКА оценка на Мейтрикс Революшънс-а! Аз тамън бях повярвал, че вярно си чел Юнг и Кант, както писа в статията за Релоудит (дееба гадния флекс тайп), при положение, че ако си чел „Еон" на Юнг, просто не може да не разбереш революциите особено това как Нео си правеше гъзарийките и извън Матрицата... Земете се образо'айте, а!

3. Стигнахме до най същественото – Диаблото. Освен колосалното разочарование, недоумение и ГНЯВ, който ме обзе, в момента, в който шибаните Вил-о Виспове ебаха майката на моята 74 левъл асасинка – танк – 20 дет сентри, 20 точки шедоу мастър...просто не е истина. Та въпроса ми е тоя пач 1.10 дето го пуснахте на един от по-ранишните броеве (преди три-четири бр.) файнъл ли е или не? Във всеки случай аз (и далеч не само аз) ще съм много благодарен, ако пуснете едно приложение в новия брой включващо рън-уърдовете и рецептите за крафтит айтемите или направо ЛоД Енциклопедия, там последния едишън.

4. комикса е фул шит. Сори за тоя, който го е правил, ама си е ебал майката. И като оформление и като „сюжет". Лошо, момчета, лошо.

Имах още много неща да ви кажа, ама к'во сега времето малко, бачкането мно'о, просто (дееба и олимпиадите и латинския и гръцкия...). Нищо. Аре и не вземайте присърце оскъдните критики, но моля ви се пуснете някоя и друга стр. за диаблото.

П.П. Честит 8 март на всички дами в редакцията.(и на всички с манталитет на дами. Да много сме прости някои и ще продължаваме те бъзикаме Фриймане).

Janus, Speaker of the Synod

(видяхте ли, написах го ин инглиш афабет J)

Здравей двулики!

Абе как не разбрахте, че Снейка и Фриман са един и същи човек?

Фърст луук:
Виждам, че ти липсва.
Виждам, че си чел прекалено много.
Виждам, че си много гневен.
Виждам, че не виждаш.

Секънд едишън:
Обичаме негрите и мразим черното.
Чети Кама Сутра, да видиш гъзарийки.
Две думи – Пойзън-Некро.
Една дума – Реклама.

П.П. Благодарим. Предвиждам за теб такъв живот, че само си викам „дано, дано..."

Вашата Урсула

НАГРАДИТЕ НА AIAS (АКАДЕМИЯ ЗА ИНТЕРАКТИВНИ ИЗКУСТВА И НАУКИ)

AIAS обяви седмите поредни носители на наградите си за постижения в инерактивния бранш. Electronic Arts грабнаха 11 награди, а с три приза Call Of Duty стана игра на годината. След EA се нареждат Ubisoft с 9 награди, а техния Prince of Persia взе осем приза, включително и „конзолна игра на годината". Питър Молиньо бе удостоен с почетната „залата на славата" награда. Сред другите фаворити се нареждат LOTR: Return of the King за звук и Star Wars: KOTOR за най-добри персонажи и история. Последната грабна и приза за най-добро РПГ при конзолите. Най добър симулатор за PC стана Sims:Superstar (хм!), а за най добър спортен симулатор (за конзола и PC) бе обявен Madden NFL 2004. Най-добра стратегия се оказа Generals, а първо място при MMORPG-мата завоюва Everquest:Lost Dungeons.

Игра на Годината:
Call of Duty
Конзолна игра на годината:
Prince of Persia: The Sands of Time
Компютърна игра на годината:
Call of Duty
Нововъведения в компютърните игри:
Prince of Persia: The Sands of Time
Нововъведения в конзолните игри:
Eye Toy
Изключителни постижения в категория звук:
Lord of the Rings: The Return of the King
Изключителни постижения в музикалното оформление: Medal of Honor: Rising Sun
Особени постижения в гейм-дизайна:
Prince of Persia: The Sands of Time
Изключителни постижения в пресъздаването на герой (жена): Джейда Смит (Нюоба) Enter The Matrix, Тара Стронг (Rikku) Final Fantasy X-2
Изключителни постижения в пресъздаването на герой (мъж): Елайджа Ууд (Фродо) - Lord of the Rings: The Return of the King
Изключителни постижения във визуалното оформление: The Legend of Zelda: The Wind Waker
Изключителни постижения във визуалните технологии: Prince of Persia: The Sands of Time
Изключителни постижения в анимацията:
Prince of Persia: The Sands of Time
Изключителни постижения в геймплея:
Prince of Persia: The Sands of Time
Изключителни постижения в разработването на сюжета и героите:
Star Wars: Knights of the Old Republic
Лицензиран саундтрак:
SSX 3
Конзолна екшън-адвенчър платформена игра на годината:
Prince of Persia: The Sands of Time
Конзолен спортен симулатор на годината:
Madden NFL 2004
Конзолна екшън-спортна игра на годината:
SSX 3
Конзолна файтинг игра на годината:
Soul Calibur 2
Конзолен фърст-търсън екшън на годината:
Tom Clansy's Rainbow Six 3
Конзолно заглавие за деца:
Mario Party 5
Конзолна екшън-адвенчър игра на годината:
Crimson Skies: High Road to Revenge
Конзолна семейна игра на годината:
Eye Toy
Конзолен рейсър на годината:
Need For Speed Underground
Конзолна ролева игра на годината:
Star Wars: Knights of the Old Republic
Игра на годината за преносими конзоли:
Final Fantasy Tactics Advance
Компютърна екшън-адвенчър игра на годината:
Prince of Persia: The Sands of Time
Компютърна семейна игра на годината:
Zoo Tycoon: Complete Collection
Компютърен фърст-търсън екшън на годината:
Call of Duty
Компютърна симулация на годината:
The Sims: Superstar
Компютърна игра за даунлоуд от Интернет:
Hamster Ball
Компютърна спортна игра на годината:
Madden NFL 2004
Компютърна ролева игра на годината:
Star Wars: Knights of the Old Republic
Компютърна стратегическа игра на годината:
Command & conquer: Generals
Онлайн-мултиплейър игра на годината:
Everquest: Lost Dungeons

ПОТВЪРДЕНА ЛИПСАТА НА ХАРДДИСК В X-BOX 2

В интервю за Globe президентът и главен изпълнителен директор на M-systems потвърди факта, над който геймърите спекулират он месеци – X-box 2 няма да има харддиск.

„Това е договор за сътрудничество. Потенциалът му не е известен още, но ще се върти около милиардите долари. Microsoft извади харда от конзолата си, остана само CD-ROM-а. И това е всичко. Когато юзърите искат да сейват мейли, картинки или музика на своите X-box-ове, всичко с което ще разполагат е, каквото им дадем ние. Ще струва стотици милиони долари на компанията, но ние ще станем основните и, надявам се, единствените снабдители в бранша."

ГОВОРИ МИ

*** Как се чувствате след като филма ви взе 11 награди Оскар?**

Чувствам се великолепно! Нямам търпение да започнат партитата! Мисля, че е време да започнем да пием!

Питър Джаксън

* Повечето от босовете в играта отпаднаха. Единият от тях беше грифон, диаманта на султанската зоологическа градина. Размерът му беше най-стина гигантски и трябваше да забиеш камата си в гърлото му, след което следваше порция родеогеймплей. Но това не влезна във финалната версия на Prince of Persia, тъй като не ни стигна времето, с което разполагахме. Също така се страхувахме, че ако вкараме прекалено много екзотични босове и накараме играча да се заглежда много по-често в показателя си здраве, а това щеше да направи играта твърде стандартна.

Ясим Малат, UbiSoft Montreal

*** Каква става с American McGee's Oz и Grimm?**

American McGee's Oz бе избрано като заглавие от Infogrames, преди да станат Atari. В периода, когато бяха пред банкрут, те се отказаха от Oz, заедно с още пет или шест ексклузивни заглавия за Xbox. Опитахме да си намерим друг разпространител за играта, но се оказа че публишъри от този ранг вече не се интересуват от оригинални и иновативни заглавия. Разбрахме, че няма смисъл да продължаваме. В крайна сметка спряхме, отидохме и продадохме правата за филма на Джери Брукхаймър и Дисни. Това беше момента ,в който осъзнахме, че не си заслужава да си губим времето, ходейки от офис на офис и да предлагаме оригинална идея на някой голям разпространител.

Тревор (*собственик на Enlight, където вече работи American - бел. ред*) е заел уникална позиция за нещата. Той казва, че иска да прави оригинални заглавия, иска да работи с хора с нови идеи. Това е жестоко. Но според големите разпространители, Oz е мъртъв преди още да е излезнал. Публишърите не се интересуват от новаторски идеи, всеки един от тях ни каза: „Добре, харесвате ни. Въобще не знаеме за какво ще става въпрос в този Oz, но все пак елате отново, когато филма получи зелена светлина." Много е тъжно, но това е начина, по който ще подходим и с Grimm. Имаме готова идея за играта, но не мислим да започваме разработката ѝ или да я предлагаме на който и да е.

Американ МакГий, Running with Scissors

*** Колко хора, са включени в правенето на синематиците за World of WarCraft?**

Екипът, които прави филмчетата в Blizzard наброява 25 души и обикновенно има работа за всички, когато започнем работа по някой проект.

Мат Самия, Blizzard

EIDOS РАКРИВАТ ПЪРВИ ПОДРОБНОСТИ ОКОЛО TOMB RIDER 7

Eidos пуснаха първите слухове около новите приключения на кака Лара, поверени не на кой да е, а на Crystal Dynamics (Legacy of Kain сериите), след като англичаните от Core бяха позорно разжалвани след краха на Angel of Darkness миналата година.

„Правим доста проучвания на пазара, свързани с насоката на развитие на новата игра и на главната ѝ героиня", каза за седмия Tomb Rider изпълнителният директор на Eidos Майк МакГарви. „Но основната работа вече е готова и сега изграждаме героите, които имат доста нови движения и нова система за управление. Все още е рано да се коментира идейната насоченост на новото заглавие, обаче. Все пак мога да кажа, че всички сме много доволни от това, което сме направили досега".

Интересно е да се спомене, че заедно с Crystal Dynamics по проекта е запретнал ръкави и Уорън Спектър, известен с Deus Ex, Deus Ex: Invisible War и задаващата се Thief III: Deadly Shadows.

ESWC 2004 БЪЛГАРИЯ: КВАЛИФИКАЦИИТЕ ЗАПОЧВАТ

Българският представител на Световната купа по електронни спортове, обяви началото на записването за участие в турнира. Всички геймъри, които с нетърпение очакваха най-голямото състезание в Европа, могат да започват да се готвят. Търсят се най-добрите играчи на Warcraft 3: The Frozen Throne, Counter Strike и Pro Evolution Soccer 3, които да защитават достойно 11-тото място завоювано от представителният ни отбор на ESWC 2003. Тази година на гранд финала в Поатие (Франция) ще премерят сили повече от 500 състезатели от над 50 държави.

Водещ национален организатор на надпреварата ще бъде ALIENS CLUB.

Интересно е да се отбележи, че финалните, решаващи срещи ще се изиграят на живо в София Ленд. Там организаторите са предвидили грандиозно шоу със сешъни на най-известните DJ на страната. То ще съпътства финалите и ще бъде дневно електронно парти, което вечер ще се пренася в столичните клубове. За участниците ще има много награди и изненади, а обявяването на Представителния отбор и награждаването на финалистите ще стане в присъствието на много официални гости.

Повече информация можете да намерите на адрес: **www.aliensclub.com**

PRINCE OF PERSIA НА ГОЛЕМИЯ ЕКРАН

Джери Брукхаймър Филмс преговарят да откупят правата на културовата вече PoP: The Sands Of Time за седемцифрена сума. За създатели на предвиждатана анимационна адаптация се спрягат Дисни, а за автор на сценария се сочи създателя на историята на играта, Джордан Мекнър. Джон Август ще бъде главен продуцент и супервайзор на проекта.

Мекнър заяви, че Брукхаймъровия „Карибски пирати" ще бъде пример за адаптацията. „Вместо да правим филм, който копира играта до най-малките подробности, ние просто ще вземем най-добрите ѝ аспекти и ще ги добавим към една съвсем нова история, както направи филма с увеселителните паркове."

Август добавя, че героя на филма ще бъде нещо като Индиана Джоунс на IX-ти век. Той е четвърти в линията за трона, без надежда да стане крал, така че му се позволява да води доста интересен и безотговорен живот.

Вече се говори и за продължение на Prince of Persia: Sands of Time. Като най-вероятен разработчик се спряга името Digital Illusions. Ако всичко върви по план играта ще се появи на пазара към края на годината за всички платформи.

PLAYSTATION 2 МИНАВА 25 МИЛИОНА ПРОДАДЕНИ БРОЙКИ В ЩАТИТЕ

Sony обявиха, че са продали над 25 милиона копия от конзолата си до днешна дата, като над 2.6 милиона могат да се ползват за игра он-лайн. В момента над един милион геймъри играят он-лайн, ползвайки своите плейстейшъни. „Докато нашите конкуренти се борят да достигнат новите стандарти, които поставихме пред тях, ние сме се фокусирали над подобрявайки характеристиките на конзолата ни и дърпайки индустрията напред като цяло." – коментира президентът на SCEA Каз Хирай. С други думи това е безгрижният отговор на Sony към скорошните изявления на Nintendo, че техните конзоли се изчерпали в Щатите и сега се внасят извънредни пратки отвън; както и на Microsoft, които се радват на своите 750 000 продадени бройки X-box Live, като се надяват да достигнат милион до юни.

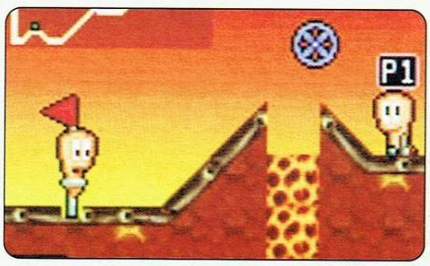
Очаква се продажбите на PS2 да намалеят през 2004, тъй като се смята, че конзолата е минала своя върха на търсене. Но повечето наблюдатели на пазара предричат, че продажбите на софтуерни заглавия за PS2 няма да намалеят ни най-малко, както и търсенето на конзоли с интернет функции, тъй като се очакват още нови он-лайн заглавия за PS2.

Он-лайн геймингът вече бърка в очите и на големите телевизионни компании, тай като бе изнесена информация, че процентът на играежите между 1700 и 2300 часа, или прайм-тайм-а на американските телевизии, се е увеличил с 239%, като PS2 краде все повече и повече телевизионни зрители.

Освен това бе обявено, че всички разработчици на игри за конзолата на Sony плащат процент на компанията за всяко продадено копие от продуктите си. При темпа на продажби на игри за PS2 можете и сами да си представите за какви суми става дума.

НОВ WORMS!

Да, ама за мобилни телефони. През май ще излезе Worms meet golf, където топчето за аристократичния спорт ще е заменено от граната, а противниковия червей ще е вързан за знамето. Докато приближаваме гранатата към целта, противника ще се гърчи от ужас, а когато достигнем дупката – буум! Играта в сингъл ще има две нива на трудност, като се предвижда и мултиплейър опция за двама чрез телефони.



UNREAL TOURNAMENT 2004

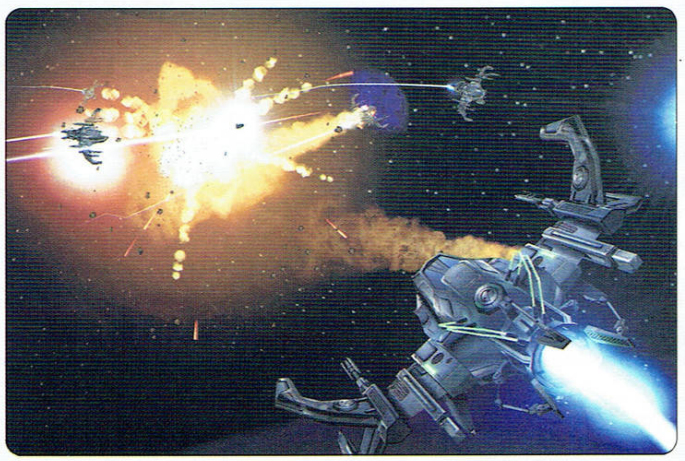
Автор: Ikarus

Не смятам за нужно да обяснявам „що е то Unreal Tournament и има ли той почва..." Достатъчно красноречив е факта, че за първата седмица само на официалния сайт бяха регистрирани над милион и половина даунлоуда на дългоочакваното демо, което за всеобща изненада се появи в обещания срок. Невероятната скорост от 7.5 К ми позволи да проспя еуфорията около това събитие и да се заема с тестове едва на следващия ден. Последва борба с остарели драйвери, ожесточени лан-сражения и онлайн тестове на скоропостижно пуснатия български сървър, където на втория ден човек вече трудно можеше да се вреди. Самата игра се очаква след месец, но неколкодневните ми преживявания с петте карти от демото ми позволиха да си изградя впечатления за това какво можем да очакваме.

Като за начало, настъпили са сериозни промени в менютата, които към настоящия момент са смесица от системата от първия Tournament и тези от 2003. Резултатът е подобрена функционалност с прилично оформление. Силно впечатление прави раздела Community, който се намира още в началното меню. От там ще бъдат достъпни новини за всичко по-интересно, случващо се около играта, както ще могат директно да се интегрират и фенски карти и модове. Там най-накрая е намерил място и плейър за дема от срещи. Въведена е и възможност за определяне на различен мерник за всяко то оръжията – поредното доказателство, че Epic сериозно са започнали да се вслушват в желанията на играчите. Интерфейсът в самата игра също е претърпял промени. Обещаната система за гласова комуникация е на лице и работи задоволително, като дори при онлайн игра качеството на звука е достатъчно добро, за да разбирате какво крещят вашите съотборници, което в новите режими е абсолютно наложително.

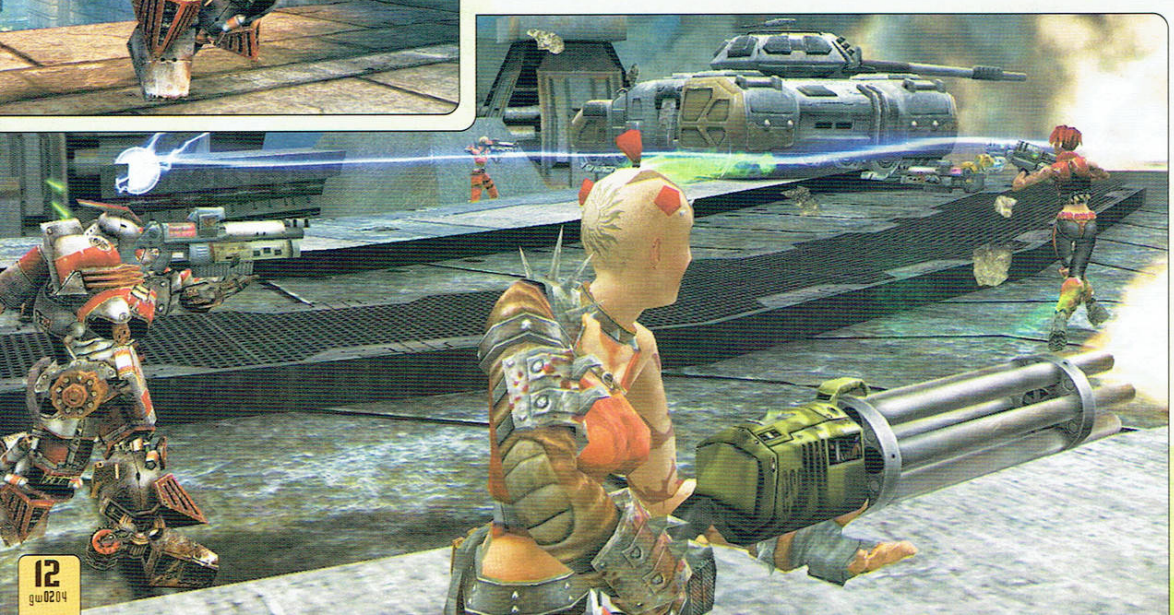
Режимите

Завръщането на режима Assault определям като добър ход. Сега той е по-усложнен от наличието на стационарни защитни установки, но идеята си остава същата – защитници и нападатели и определено време, в което целта да бъде изпълнена. На единствената налична карта прави впечатление наличието на доста обжективи, като някои от тях не са задължителни, но доста улесняват прогреса на атакуващия отбор. Своето триумфално завръщане прави и Last Man Standing. Истинският интерес обаче е насочен към принципно новия за Tournament-а Onslaught режим, който комбинира отборния дух с разнородни превозни средства и куп нови оръжия. Видни са заемките от Tribes и Battlefield поредиците, но доколкото може да се съди от демото всичко е направено с много стил и мярка и напълно по каноните на Unreal вселената. Резултатът е възможно най-динамичната отборна касапница от подобен род, която някога съм имал удоволствието да играя. Особено, когато в уравнението влязат танк, джип, бъги, малък прехващач и едноместен хавъркрафт. Арсеналът е допълнен с гранатомет, мини-паяци, противотанкови ракети и, не на последно място, завръщането на отнасящия глави снайпер от първия Tournament. Целта на мероприятието е поразяване на реактора в базата на врага. Epic по прекрасен начин са елиминирали синдрома на точковата отбрана, характерен за повечето подобни режими в други игри. Тук, за да бъде поразено ядрото, е необходимо да се владеят серия от контролни точки, които да образуват директна линия между вашето и вражеското ядро. Това задължава всеки отбор да е в непрекъсната офензива. Освен това линиите на точките могат да са повече от една, а могат и бързо и удобно да се пренастройват.



При Deathmatch-а промените са минимални, но изглежда се завръща концепцията за по-изчистени и бързи нива. Подобреният баланс на оръжията и лекото завишаване на цялостната скорост на играта също не могат да останат незабелязани. Скиновете обаче са доста тъмни и трудно забележими – определено има какво да се свърши по този въпрос. Спорен момент е премахването на boost dodge-а, както и някои особености при бронитe, но така или иначе на този етап нищо не е сигурно.

Като цяло впечатленията ми са положителни. Демото напълно оправда очакванията и доказа, че идеите, залегнали в UT2004 са стъпка в правилната посока. Какъв ще е крайният резултат ще разберем след около месец.



DOOM III: THE LEGACY

Автор: Freeman

Не, трябваше да си там, за да го видиш това. Сценката с притиснатите един до друг Мед и Ъндед. В миг в съзнанието ми изплуваха онези ситуации от анимационните филми, когато единият от героите внезапно се озовава в обятията на другия и се притесних, че всеки момент ще стана свидетел на някаква тяхна жалка интерпретация в реално време. Поклатих глава в желание да прогоня грозната картинка, в която Ъндед с огъващи се крака и сетни сили удържа уютно разпределеното в протегнатите му напред ръце тегло на Мед (или обратно), едновременно с това изразявайки и тъжното си разочарование, че старите навици от гейския период явно се завръщат в редакцията. А тъкмо бяхме започнали да ставаме хетеросексуални...

Затръшнах вратата след себе си и две глави, в синхрон, стреснато се обърнаха, а телата се раздалечиха, откривайки изглед към монитора. Отдъхнах си, те просто играеха **Doom 3** милите, и се страхуваха...

Доста шум се вдигна преди няколко месеца около гафа с пробилата мерките за сигурност и успяла да се изсули по терлички в Интернет ранна алфа на **Doom 3**, дала по този начин възможност на зажаднелите геймъри да си поиграят малко с нея. Благословена да е мръсницата, зашлеви ни през лицето с констатацията, че трябва целенасочено да развиваме езиковата си култура и речева стилистика, за да не оставаме без изразни средства, когато говорим за нея.

Да кажа, че първото ми впечатление от алфата беше потрес, е като да обвиня Сталин в човеколюбие - тя намекваше за бъдещ хит със смазващо внушение, почти физически подтискаща атмосфера и апогей на бруталния, кървав геймплей. Наскоро се появи и неин ъпдейтнат вариант, дело - доколкото успях да схвана - на някакви супер-грамотни пичове (неизвестни, разбира се), успели да отключат 3 нови нива и да докарат някакъв попоносим фреймрейт на екрана на монитора, с което ни предоставиха шанс да се потопим по-дълбоко в същината на геймплея. Както си му е редът, бързаме да те запознаем с впечатленията си.

Това, дето ти го казах за атмосферата, можеш да си го умножиш по две. Виж, наясно си, предполагам, че тук няма да ти кажа нищо конкретно, защото *id* нищо официално не са пуснали, но в този вариант на алфата има предостатъчно, за да си направя някои крайни изводи относно дадени аспекти, както и да си позволя да потеоретизирам върху други.

Едно от твърденията, за които безапелационно съм готов да си заложа главата (или задника - ако повече ти харесва) е, че ще са ти нужни адски здрави нерви, за да играеш **Doom 3**. Потънналият в мътен мрак монитор, превърнал се в арена на играта на светлини и сенки; кошмарните, ужасяващите звуци - сами по себе си достатъчни да ти настръхнат косите; измамната пустота на тъмните коридори; празните стаи, зейнали като неми свидетелства за опустошителното могъщество на някакво невъобразимо зло, преминало и оставило след себе си сгърчени, обезобразени и разчленени тела, нарисувало с хекталитри кръв безумието си по под, стени и тавани - всичко това се превръща в бойното поле, на което ще воюваш със страха си.

Това няма да е страха, за който ти говорих в **Painkiller** обаче, макар по някакъв начин да е сходен. Сега ще съобщя нещо, което може да ти прозвучи еретично, ако си фен на *id*, но според мен - и тук вече минаваме в сферата на теоретизирането - Doom 3 няма да е точно завръщане към корените, както писах в предишната си статия. Вече си мисля, че той, колкото и налудничаво да звучи, се родее много повече с първия **Unreal**. В нивата, които са достъпни - а си мисля, че и в останалите в крайна сметка ще е така - не забелязах тълпи от противници. Тази игра само ще се води екшън, ако питаш мен - тя ще е много повече хорър. Твърде силни, но за сметка на това - доста по-малобройни врагове, чиято цел ще е по-скоро да ти изкарат ангелите, отколкото да ти предложат някаква нечовешка динамика и задъхан геймплей. В подкрепа на това съждение идва и спънатият начин, по който се придвижваш в нивата. Единственият способ да се позабързаш малко е да натиснеш клавиша за тичане, изразходвайки по този начин издръжливостта си („стамина" в геймжаргона), което се случва неприятно бързо. Не, ако можем да съдим от тази алфа, **Doom 3** ще е нещо ново като игрално преживяване, нещо много по-различно от екшъните, които сме свикнали да ни предлагат *id*.

За графика, физика, оръжия и прочие няма да говоря - за тях писах достатъчно преди.

Хубавото на тази бета е, че успява да създаде нещо много близко до усещането за цялостен геймплей, вместо разкъсаните, нахвърляни геймплей-сцени от преди няколко месеца.

На базата на това, мога да прогнозирам и да ти кажа - Doom 3 ще те помете, приятелю. Това ще е Велика игра. И със сигурност ще издигне нови стандарти. Не само в техническо отношение - а като отношение на самите разработчици към игрите, които правят. Защото зад абсолютно-тотално-репресивно смазващата класа на това заглавие се крие много, много труд, амбиция и хъс! Няма как да е иначе просто...

first look производител id software разпространител activision сайт www.doom3.com жанр екшън дата на излизане --- очаквания огромни

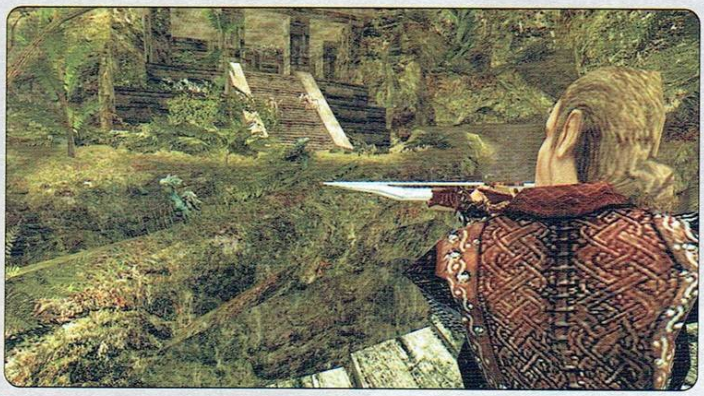
GOTHIC 2: THE NIGHT OF THE RAVEN

Автор: Krasleto

И гарванът ще заграчи, грозно, зловещо. Отново! И поклонниците на Белиар, бог на всичкото Зло, избродило този свят, ще издигнат Нему олтари. И ще хване Безименния добре наточения и излъскан...

В същност не. Този път няма да разказвам историята. Ще започна с тъжната новина, че англоезичната съдба на този дългоочакван адд-он, за жалост, все още е неизвестна. Феновете в Германия вече имаха щастието да го изиграят, но засега Атари, които държат интернационалните права за разпространение и които сериозно загърбиха PC пазара за сметка на конзолния, не са пуснали никаква конкретна информация за появата му в останалата част на света. Разбира се, надеждата умира последна и предвид добрите продажби, които реализира Gothic II, шансът съвсем скоро да се насладим и на допълнението, е голям.

Няма да крия, по мое мнение, Готиците са явление не само на PRG-сцената, но и като компютърни игри изобщо. В личната ми вселена се нареждат непосредствено след сагата за Гарет (Thief), и то само защото първата любов си е първа. Никоя друга игра не ме е залепяла с такова упорство пред монитора, насаме с неистовото желание да проследя докрай историята на Безименния Герой. Допълнението, предмет на настоящата статия, е едно от малкото такива, за които може да се твърди, че напълно ще поддържа висотата на оригинала. Оплакванията и забележките на феновете очевидно са били взети под внимание, защото в Нощта на Гарвана, където е било възможно, те са удовлетворени. Впрочем по отношение на историята това не е типичен адд-он, тъй като не продължава историята след финала на втората част, а по-скоро се вгражда в нея. В първите два чаптъра се появява един изцяло нов клон на историята, с приблизителен геймплей от порядъка на 30-40 часа игрално време, и то само от основните куестове. На практика това означава, че спокойно можете да убиете между четири дни и седмица в изследване на новите местности, тайници и пещерички, както и в обиране на допълнителен експириънс. Освен добавките (за тях по-долу), пиранките са пипнали тук и там и в начина на игра. На първо място балансът – независимо, че сейвове от първата версия не се пренасяха във втората и виртуалното ви алтер его започваше като голишарче, брутално пребивано от всяко второ пиле, изпречило му се на пътя, някъде по средата на играта, се превръщаше в същински Калин Орела, силен и екипиран с внесени от Ирак оръжия за масово поразяване, а в инвентара му се мъдреха около 100-200 бутчета от гореспоменатите пернати. Решението на проблема - намаляване на точките експириънс, които получавате. По-този начин ще ви стимулират да си гледате тефтерчето със куестовете, а не да си организирате среднощни сафарита из околните горички. Много „благословии" отнесе вторият Готик и заради невзрачността на драконите, които трябваше да бъдат най-малкото респектиращи. Ами свърши се тая. Както е казал народът: „кой е**л, е**л, кака вече се ожени" – вече си имаме доста по-мощни и – забележете! – възстановяващи с времето кръвта си огнебълващи чудовища. Ох, нямам търпение да ги изпробвам тези гущерчета, ей! Говори се също, че Търсачите, които буквално заливаха цялата карта в последния чаптър на играта, и които безпроблемно отстрелвахте от разстояние или разсичахте с максимум два удара (все пак си говорим за края на играта, когато вместо герой, управля-



вахме самоходен танк), сега разполагат с цялата мощ на некромансерските заклинания (5 и 6 ниво) - като огнения дъжд и прочее. И ако преди можехте да си качвате показателите относително евтино, тук с напредъка на играта изискваните learning points ще се множат. Изобщо, геймплеят е тласнат към значително по-хардкор посока, превръщайки се в заплашителен и труден за новаците. Нямам думи да опиша доколко са ми писнали игрите, които се минават за престъпно малко време или пък са правени за физически и умствено недъгави.

Но да продължим с новостите. да ни налазят и нови чудовища. Едното от тях ми грабна особено вниманието просто защото ще бъде по-бързо от нас! За сведение, още в първата игра имаше едни симпатични гущерчета (snappers), които бяха със скорост равна на вашата, но пък ви гонеха без отказ - имал съм случай, когато преминавайки половинамеча, което вече сме виждали. Обещани са ни още оръжия, даващи бонуси, съответно намаляващи показатели, докато ги ползвате, по-добра реализация на далекобойните оръжия и на качествата (предимно dexterity), влияещи на стрелбата. Развитието на героя ви няма да е толкова едно-посочно, изобщо играта се стреми не Готик, просто ще бъде значително усложнен, от което ние, запалените фенове на поредицата, няма защо да се плашим.

Промени в техническите параметри и в енджина не се очакват. Но играта си е красива и без модерните в днешно време шейдъри. Остава само да се надяваме Atari наистина да се вземат в ръце и да пуснат най-сетне тоя адд-он, по дяволите. Датата, на която се очаква да разберем съдбата на Гарвановата Нощ е 15 April (която впрочем е споменавана като пускова и за Half-life 2 с Thief 3). Ако тогава не излезе нищо, ще трябва да играем с немско озвучение, то се е видяло (и с неофициални субтитри на руски или английски, работата по които едва сега започва). Заслужава си да обърнем внима-

МНОГО „БЛАГОСЛОВИИ“ ОТНЕСЕ ВТОРИЯТ ГОТИК И ЗАРАДИ НЕВЗРАЧНОСТТА НА ДРАКОНИТЕ, КОИТО ТРЯБВАШЕ ДА БЪДАТ НАЙ-МАЛКОТО РЕСПЕКТИРАЩИ. АМИ СВЪРШИ СЕ ТАЯ. КАКТО Е КАЗАЛ НАРОДЪТ: „КОЙ ЕЛ, Е**Л, КАКА ВЕЧЕ СЕ ОЖЕНИ“ – ВЕЧЕ СИ ИМАМЕ ДОСТА ПО-МОЩНИ И – ЗАБЕЛЕЖЕТЕ! – ВЪЗСТАНОВЯВАЩИ С ВРЕМЕТО КРЪВТА СИ ОГНЕБЪЛВАЩИ ЧУДОВИЩА.**

Предполагам, спомняте си как в първия Готик брутално ограбихте запасите от магическа руда на магьосниците от водния орден? Значи, знаете как те просто отсъстваха от втория. Е, изненадка - в адд-она те са се завърнали и са много, ама много ядосани. Надявам се, къде с думи, къде с дела, все пак да успеем да ги омилостивим, понеже около тях се върти и основният куест. На практика те се явяват и подгилдия – подобно на крадците. Други две подгилдии, достъпни в адд-она, са бандитите и пиратите. Аз лично нямаше да откажа на един капитан Джак Спароу да ме поведе към подвизи из седемте морета, но начинът, който беше реализирана водната територия в Готик 2, ме кара да съм по-скоро скептичен към пиратската кариера. Но пък знае ли човек?

В новата територия се очакват та земя с елексир за скорост, подгонен от глутница такива, спрях да си почина малко и да поразгледам картата, установявайки след около 10 минути реално време, неприятния факт, че глутницата изобщо не се отказала от преследването и ме е догонила. Няма да ви казвам какво стана, или по-скоро *остана* от мен. Между другото олтарите на Белиар ще съществуват реално в играта, дори ще можете да им се молите и своего рода да обърнете резбата към тъмната страна. Новите заклинания, за които се говори, ще имат още по-опустошителни последствия - на един от шотовете ясно се вижда ураганът, който ще вдига натрапниците във въздуха, за да ги тресне малко по-късно в земята. Интересното е, че ще има заклинания, които ще могат да се вграждат в оръжия, подобно на осветяването на да стане много повече класическо RPG – за разлика от първите две части, които се категоризираха като екшън RPG-та, с по-голямо ударение върху битките и по-малко - върху качествата и изграждането на персонажа. Лошо няма, Готик ще си остане и на неофициалния мод за първия Готик - Diccuric, дебеличък около 400 мб., който в момента също се превежда от немски на английски, но пък е сигурно, че ще бъде завършен и пуснат. Ами това е, дерзайте...

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

Автор: Whisper

Наскоро проведено запитване на един от големите американски геймърски сайтове показа, че най-очакваната игра на 2004 година е Half-Life 2. Едва ли може да има нещо изненадващо тук, но всъщност зад този вот се крие и една друга истина. За Half-life 2 са гласували и много фенове на компютърните ролеви игри, по простата причина, че малко след излизането на HL 2, на бял свят ще се появи и една от най-очакваните ролеви игри за тази година - Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Видите ли, Bloodlines ползва прословутия Source Engine на новия HL, и за да види бял свят първо трябва „първоизточника" да се появи на компютърните екрани.

И така, след като дадоха на света Fallout, Arcanum (която без съмнение е най-недооценената компютърна ролева игра, излизала някога) и Temple of Elemental Evil, екипът начело със „светата троица" Тим Кейн, Леонид Боярски и Джейсън Андерсон приеха поръчката на Activision да разработят нова игра, базирана на великолепния игрален свят World of Darkness. Ако се върнем малко назад във времето, ще видим, че над компютърните интерпретации на лиценза на White Wolf Publishing сякаш тегне някаква прокоба. Първо разработката на обещаващата игра Werewolf на ASC Games бе прекратена, а самата компания бе закрита. След това първият опит на Activision да извлекат дивиденти от новопридобития си лиценз също се оказа провал. Разработената за тях от Nihilistic Studios (Vampire: The Masquerade - Redemption) бе доста увлекателна игра, но множеството бъгове и недовършения изкуствен интелект я правеха до голяма степен неиграема. Няколко месеца след излизането ѝ беше пуснат Critical Patch Update, който оправи всичките ѝ проблеми, но вече беше прекалено късно.

Очевидно обаче „троицата" не се плаши от лошата съдба на франчайза досега. Реално погледнато, няма и основателна причина за притеснение, тъй като със задачата се заема екип от опитни дизайнери и геймъри, а и за нуждите на играта разпространителите от Activision им предоставят The Next Big Thing (TM) в игралната индустрия - Source Engine-ът на Half-Life 2.

World of Darkness е много наподобяващ реалния свят, с тази разлика, че вампирите не само съществуват, но и живеят и просперират в сянката на човешкото ежедневие.

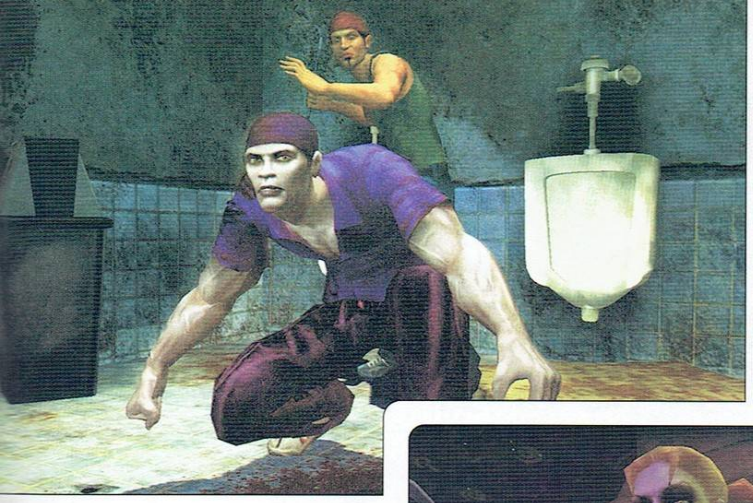
Още в зората на човешката история предводителите на седемте основни вампирски кланове се споразумели да спазват Маскарада - т.е да не се набиват на очи и да дърпат конците на човечеството от сенките на полумрака. По този начин тяхното съществуване оставало в тайна и бъдещето им било по-сигурно. Тези седем клана били известни като The Camarilla. Както си му е редът, имало и вампири, които гледали на човечеството като на храна и нищо повече. Те не били съгласни с маскарада на Камарилата и живеели според собствените си разбирания. Тези няколко „лоши" вампирски клана били известни като Sabbat. Както можете да се досетите, между тях има непрекъсната борба, тъй като с поведението си вторите заплашват съвсем открито спокойното и безопасно съществуване на първите.

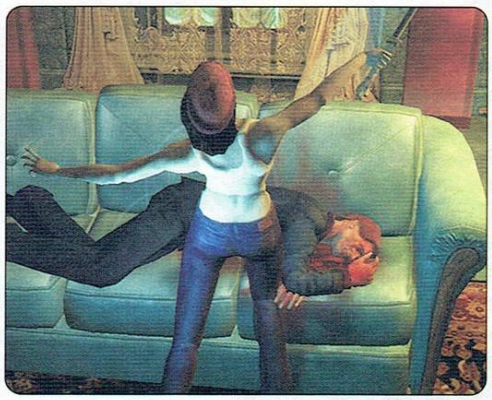
Играчът започва като новосъздаден вампир, който току-що е получил „тъмната прегръдка". Неговият създател е скоропостижно убит по заповед на безскрупулния Принц на Лос Анджелис, Стивен Ле Кроа, заради непозволено създаване на нов вампир. В средите на Камарила бъдещето на вампирския род е над всичко и затова безразборното „превръщане" на хора във вампири се наказва с „вечна смърт".

В началото ще трябва да изберете към кой от седемте клана на Камарилата ще се присъедините. От това ще се определят способностите и стилът ви на игра. Макар и новосъздаден вампир, вие ще бъдете доста по-силен и по-бърз от обикновените хора. Началната сцена на играта изобразява как отивате в апартамента на Меркурио - човек, който върши услуги на клановете в замяна на вампирска кръв, която му позволява да живее по-дълго. Намирате Меркурио пребит и нуждаещ се от вашата помощ. По време на разговора с него ще ви се разкриват различни възможности за „влизане в ролята" ви, подобно на Fallout, и от отношението ви ще зависят и бъдещите ви контакти с него. Можете да се отнесете с разбиране и внимание, да се държите студено и отегчено или просто да му затворите устата с десен прав. Е, това последното би било доста глупаво, тъй като Меркурио е полезен на някои доста властни личности, в това число и Принцът на Ел Ей, в чиито ръце сте... на първо време. А и не забравяйте, че трябва да мислите за Маскарада.

Интерфейсът на играта е така направен, че когато сте в игрална зона, където трябва да спазвате Маскарада в горния десен ъгъл на екрана ще има нарочна иконка, която да ви подсеща за това. В такава зо-

производител troika games разпространител activision сайт www.totalwar.com/rome.htm жанр стратегия дата на излизане зима 2004 очаквания много големи





на не е много разумно да правите магии, да търчите наоколо със свръхчовешка скорост или пък да вършите това, което вампирите вършат най-добре - да се храните. Все пак това е ролева игра на едни от майсторите на този жанр, така че ще имате свободата да правите дори и непозволените неща, но така само ще утежнявате положението на героя си, тъй като ще предизвикате вниманието на околния свят върху вас. В игралните зони, където маскарада не трябва да се съблюдава, в горния десен ъгъл на екрана ще имате изобразен пистолет - сами се сещайте какво значи това.

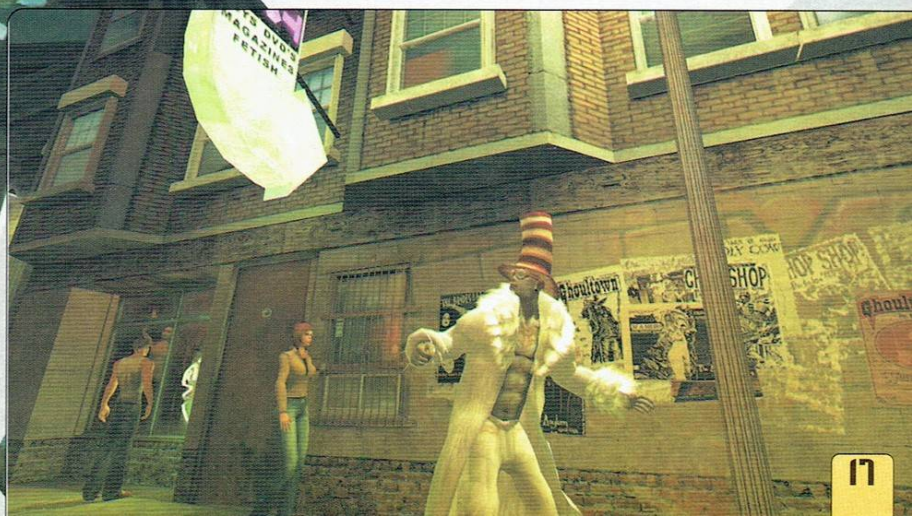
Като споменахме храненето, доста честичко ще ви се налага да извършвате тази небогугодна дейност, тъй като повечето ви вампирски умения ще се нуждаят от т.нар. „blood points". Според пичовете от Troika по всяка вероятност уменията в играта ще изразходват „кръвните точки" по два начина - класическия, при който определено количество точки отива за използването на умение, което трае известно време, и друг, при който дадено умение трае, докато можете да го поддържате с резерва си от „кръвни точки". Имайте едно наум обаче - окаже ли се, че въпросните са изчерпани, героят ви ще изпадне в яростно абстинентно състояние и ще търси бързо възможност да се храни. Както се сещате, това определено няма да помогне на каузата на Маскарада.

Интерфейсът на играта има и т.нар. „Stealth meter", подобно на Thief. Ако сте член на клана Nosferatu, този индикатор ще бъде вашият най-добър приятел. С развитието на героя ви потайността и възможността да се прокрадвате, наред с останалите ви умения, ще прогресират. Например член на Nosferatu, който използва това умение, в началните му нива ще може да се слива с околността, ако е бавен и клекнал. Постепенно това умение ще се развива и ще дойде момент, когато ще остава невидим дори когато бяга. Комбинирайте това с умението Auspex, което ви позволява да виждате аурите на околните създания дори и през стени на по-високите нива на умението и ще можете да заобикаляте препятствията си по пътя.

Ето една сцена, която е показана на демонстрация пред журналисти: Действието се развива около къща в Санта Моника. Нашият Носферату има високо ниво на възприемане на заобикалящия свят и докато обикаля около оградата на къщата, забелязва разхлабена дъска, която му позволява да се промъкне забелязано в двора, без да алармира пазача на главната порта. След това се промъква покрай къщата, наведен ниско до земята, намира захранващия кабел и го прекъсва. Естествено, отвътре се чуват псувни (играта ще е богата на подобен език, все пак действието се развива в и около Лос Анджелис) и разправии относно това какво се е случило и кой ще се погрижи за проблема. След малко някой излиза навън, за да види къде е повредата, вампира му скача, хапва и след това се промъква през отворената врата.

Естествено, това не е нито единственият начин да изпълните задачата си, нито пък задължително най-удачният. Напълно е възможно с благи думи и изисканост (ако сте от клана Toreador) да свършите работата, или пък ако сте воин на клана Brujah, просто да извадите патлаците и да нахлуете в стил Бат' Рамбо. През по-голямата част от играта задачите ще могат да бъдат изпълнявани по различни начини, в зависимост от силните страни на клана, който представлявате. Естествено, ще има моменти, където ситуацията ще може да се реши само с помощта на оръжията.

Тук трябва да се отбележи, че битките се водят в трето лице. Това е перспективата по подразбиране, но ако играчът желае, ще може да превключва между първо и трето лице. Трябва да споменем и, че персонажът ще напредва в играта сам, въпреки че от време на време ще можете да омайвате някои NPC-та да вършат определени неща за вас. Играта ще е изцяло в реално време, без възможност (поне засега) за паузиране или преминаване в походов вариант. Както казват самите автори, това ще е ролева игра с интерфейса на first-person shooter - това би трябвало да говори достатъчно за геймплея.



DUNGEON SIEGE 2

Автор: Duffer

производител gas powered games разпространител microsoft сайт microsoft.com/games/dungeonsiege/dsii.asp жанр RPG дата на излизане --- очаквания големи

▲ Бягай, Форест, бягай чадо!

Една от причините да простя на *Gas Powered Games* разочароващия експанжън **Legends of Aranna**, беше фактът, че в действителност той не бе тяхно дело. След оригиналния **Dungeon Siege**, единственото, над което екипът, начело с култовия Крис *„Total Anihilation"* Тейлър здраво заляга (изключая съпругите и приятелките) е само и единствено - официалното продължение. Колкото до **Legends of Aranna**, тя бе дело на ноу-нейм компанията *Mad Doc Software*.

За нещастие, авторите (а по-вероятно разпространителите - *Microsoft*) са наложили почти пълно информационно затъмнение около **Dungeon Siege 2**.

Въпреки това, от малкото, до което може да се докопа човек, може да се изведе поне едно много сигурно заключение: **DS 2** ще изглежда адски добре. Играта ще използва драстично преработена Dungeon Siege платформа. И със сигурност няма да може да мине допинг контрол - напомпани с полигонни стероиди текстури, подути от визуални анаболи телепортационни и магически ефекти и т.н. Обещават се подобаваща интерактивност и добър физически модел, съпътстван от респектиращ моушън кепчъринг на единиците.

Gas Power Games са се постарали да запазят и доразвият всички базови концепции, които направиха **Dungeon Siege** толкова успешна игра (над 2 милона продадени копия). Светът отново ще бъде монолитно цяло - както и в оригинала, освен в самото начало, никъде другаде няма да се сблъскаш с надписа *„loading"*. Историята няма да доразвива тази на оригинала и въпреки че действието ще протича в същия игрален свят, локациите за изследване ще бъдат изцяло различни.

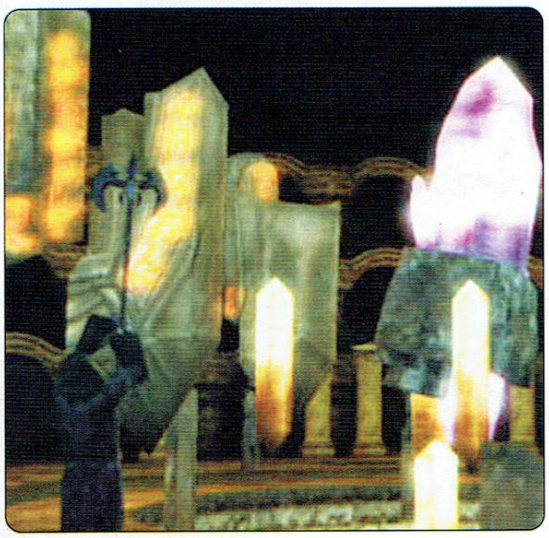
При все че все още не са известни никакви подробности за предвиждания редактор за нива, сигурно е, че в играта ще бъде включен такъв.

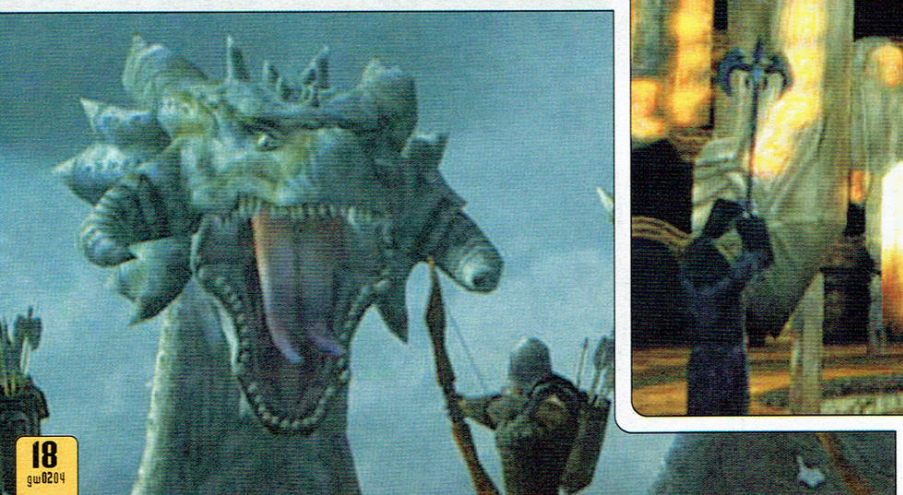
Авторите обещават цялостна преработка на системата за трупане на опит и развитие на героите. Един от основните недостатъци на **Dungeon Siege** беше слабият и по мое мнение недообмислен баланс на ролевата система. След един определен момент героите ставаха почти богоподобни - нагрухани до отказ с плячка и експириънс минаваха през враговете като орда цигани през бостан. Това рефлектираше негативно върху удовлетворението от геймплея и снижаваше степента на предизвикателство. Сега пичовете в *GPG* са се заели да преработят хак'н'слаш концепцията и да направят геймплея по-задълбочен и богат, по-комплексен, тласкайки кривата на трупането на опит към една по-плавна, но и по-стръмна траектория. Процесът по надобряване вече ще изисква повече внимание от страна на играча, като крайната цел е всеки от героите в партито да придобие индивидуалност, превръщайки се във важна, незаменима част от групата - както е в **Baldur's Gate** сериите, например. Именно поради тази причина общият брой на персонажите в партито е намален - максималният им брой вече е 6, вместо 8.

Последното е добра новина и от гледна точка на микромениджмънта - така се намалява ефекта от крайно досадния момент с разпределението на плячката между героите в групата, което към края на оригиналната игра отнемаше дразнещо много време.

Макар че геймплеят отново ще е „биткаджийски" ориентиран, от *GPG* обещават осезаемо подобрение на изкуствения интелект на гадините - ако си спомняте в това отношение нещата не стояха добре в **DS** (и особено много в експанжъна). Авторите са решили да скъсат с тенденцията играта да управлява партито ви - контролът ще бъде повече съсредоточен в ръцете на играча и по-малко повлиян от AI-то на компютъра.

В заключение - дори на този ранен етап и въпреки оскъдното инфо е видно, че GPG са се вслушали в повечето забележки на феновете и ми се иска да вярвам, че са се заели да направят една игра с индивидуалност, а не поредния сикуъл на поредния Диабло клонинг. Но това времето ще покаже. Играта е нарочена за излизане към края на годината.





WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

Автор: Damond

производител relic ent. разпространител THQ сайт -- жанр стратегия дата на излизане юли 2004 очаквания големи

Директно от бойното поле, преодолял паническия си страх от смъртта, с невероятно себеотрицание, готов на саможертва в името на любимите читатели и доняк-де отчаян от ужасяващата гледка на празните бутилки в краката си, за вас предава военният кореспондент на GW.

„Да не смяташ, че парченцето олово, готово да полети към празната ти тиква, е дарение от Червения кръст? Стига си мърдал, че откакто ми се вложи астигматизма, имам проблеми с прицелването. Какво ме удря по крака от известно време? Ааха, орковата брадва! Чудесно, тъкмо ще си спестим куршума. Помощ ли? Наоколо виждаш ли някой, който би обърнал внимание на толкова жалко създание като теб.“

Warhammer 40 000 започва съществуването си като настолна военна игра - от онези с шарения картон и наредените отгоре фигурки. Миниатюрно парченце от огромния свят на Fantasy Battles, който радва кръвожадните си фенове вече 15 години. Поради приятната близост в имената, не мога да си позволя да пропусна и създателите му - Games Workshop.

Забелязвате ли онази огромна машина до близката дюна? Няма как да я пропуснете с всичкия прахоляк, който успя да вдигне. Нека да се опитаме да поговорим с водача или както там се нарича.

„Нещо ти изглежда странно ли, приятелю? Да, очевидно съм елф, проблем? И се разхождам с персоналната си лазерна артилерия. Какво, не ти се връзва с меча ли? Той е за самозащита. Виждаш ли го онзи човек горе - как отчаяно размахва празния си бластер? Не би ми се искало да попадна в подобна ситуация, улисан от смъртоносно красивия танц, докато балансирам грациозно по ръба на острието в поредната си предопределена битка. Представи си завихрената спирала на блестящото оръжие, размахвано от най-опитната ръка, готово да разсича и унищожава до края. Моят или техният.“

Relic се опитват да превърнат този необятен свят, създаден почти изцяло от въображението на насядалите край масата хора, в поредната стратегия в реално време. Ако мога да си позволя да цитирам вицепрезидента на THQ, компанията, която има щастието да разпространява тази игра: *„Легиони от воини, увлечени в напрегнати тактически сценарии, какво повече да иска човек?“*. Алекс Гардън, шеф на Relic, допълва: *„С тази PC версия цялата магия на настолните битки ще придобие визуален облик, ще оживее пред нас“.*

Не зная за вас, но мисълта за RTS и толкова преекплоатираните три раси - хора, елфи и орки, предизвиква отчаян крясък и изтръпнали от стискане палци. За какво са палците ли? За да не видим поредния клонинг, опропастената добра идея, отказаната ни глътка свеж въздух и прочие. Не съм чак такъв песимист, играта наистина е обещаваща; но само намекът за клиширана реалновремева стратегия поражда остър пристъп на скептицизъм в крехката ми геймърска душица.

Попаднах в зловеща смесица между фентъзи и фантастика. Далечно бъдеще, безкрайно чуждо и все пак някак познато. Колко пъти го посещавах в кошмарите си... Мрачна, готическа атмосфера. Слухът ми долавя дрънченето на стотици оръжия, някъде към хоризонта се мярва и кратък проблясък от поредния изстрел. Приближава се зле осакатен орк, влачи се със сведена глава, на края на силите си. Потъмнялата му и нащърбена алебарда оставя извиващи се змиеподобни следи по утъпкания пясък, попил милиони кървави капки, покрил милостиво грозната гледка на полуразложените трупове. Грохотът го следва, превръщайки самоуверения ми тон в жално проскимтяване.

„Война, човеко. Приближава се, готова да ме подеме и запокити в ненаситната си за кръв и жертви паст. Не зная как се озовах тук, в цялата жестокост на тази пропаднала вселена. Чудиш се защо не съм обзет от манията на останалите - сеч, клане, геноцид, тотална анихилация? Може би съм последният, запазил поне частица от здравия си разум. Някога участвах просто в една игра и наблюдавах щастливи детски лица. Виж сега докъде ни докараха. Огромните ни армии, захвърлени във водовъртежа на тотално безсмислени битки. Сега ще ти доверя една тайна, с надеждата ти да я направиш всеобщо достояние. Зад всичко това стои Висша воля, някой ни наблюдава, управлява действията ни, насочва мислите ни в желаната посока. Кажи им, кажи, дано се спрат...

А бихте ли? Или още отсега доволно потривате ръце, увлечени от величествената картина на смърт и разруха? Какво е това?! Нещо хвърчи насаааааа...“

Таз година брадва, догодина сватба!

STARSHIP TROOPERS

Автор: Freeman

Не знам доколко съм прав, но констатирам тенденцията игралната индустрия да се заинтригува по-сериозно от дадено заглавие, независимо колко велик шедьовър е то като книга, едва след като кинаджиите го тиражират под формата на не задължително хубав, но със сигурност - високобюджетен филм. Да забравим за момент „Властелина", че е твърде очебиен пример, и да хвърлим поглед към един друг уникат - „Звездни Рейнджъри". Личното ми мнение е, че книгата на Хайнлайн е, ако не най-добрият, то поне сред първите три най-смазващи представители на т. нар. *„милитъри сай-фай"* (военна фантастика, по нашему) и горещо я препоръчвам на почитателите на подобен род литература, които по една или друга причина са я пропуснали, но не подтикна никое гейм студио да направи свястна игра. Филмът, за съжаление, освен че беше зрелищен, така и не успя да предаде тънката философия, пропита в страниците, но поне предизвика интереса на гейм дивелъпърите. И така стигаме до същината на настоящата статия - Starship Troopers, играта. Ползваща, забележете, лицензи на филма и на анимационните серии.

Естествено, говорим за чист екшън, как иначе! По-конкретно - за *фърст търсън шуутър* (съжалявам, че спелувам, но не мога да измисля свестен превод на думата shooter, „стрелялка" ми звучи нелепо), в който бруталността на кървавата баня е издигната в символ-верую. Намекнатите обещания от страна на разработчиците са за епохални касапници и абсолютно незачитане на така силно афишираните напоследък *„тийн-рейтинг"*, да мре в кофите неговата... **[censored].**

Излишно е да припомням предишни заглавия, експлоатиращи вселената на Хайнлайн, общото между тях е, че бяха нискобюджетни боклуци и смърдяха, та не се траеха. От `97 година насам, откак филмът на Пол Верховен полази на големия екран, феновете стискат нос и дупе и чакат да се появи играта, която ще изтрие срама от челото на „Рейнджърите". Моя милост също. Всяка вечер, преди лягане, заставам „очи в очи" с най-верния си приятел, който единствен не ме предаде през годините, ръкувам се с него, говоря му за мечтата си, пускам му XXL, после двамата се молим богу, накрая падам на колене и се разплаквам в екстаза на вярата си, че ще доживея деня на появата на великата рейнджърска игра - и така вече 7 години. Като че ли му се види края на този онанизъм обаче. Чуйте какво казват пичовете от ***Strangelite***: *„Предишните игри не успяха да уловят духа на Starship Troopers вселената, френетичните битки между хора и хиляди буболечки. Черният хумор от филма ще блика и в играта, наред с несметни количества кръв и сърсреци. Ние нямаме нищо общо с правенето на предишните ST игри, така че не се притеснявайте по тоя параграф, сравненията са безсмислени".* Казано иначе, край на сухия период, задава се див секс, ще порим извънземни задници с безмилостна злост.

Действието в играта е разделено в три кампании, всяка със собствена мини-фабула, но обединени като цяло в общ сюжет. Преведено на нормален език, това означава, че ST няма да е сбор от нахвърляни в някакъв що-годе порядък мисии, а ще следва цялостен, логически свързан сценарий. Подробностите са оскъдни, но се очаква първата да обхваща част от събитията във филма, а последната да отстои на около 50 години след тях. Което прави вероятността да преживеем срещата с гадната буболечка-мозък и апокалиптичната Whiskey Outpost сцена плашещо огромна.

Казано простичко вие сте член. На елитен звездно-рейнджърски екип, запращан към всякакви „горещи точки", с цел обуздаване на вражеската превъзбуденост и активност. Още в първата мисия ще ви изплюят да оправяте нечии бакии в някаква злополучно протичаща операция, където ще се отървете на косъм, спасени от командира си, а 5 години по-късно вече ще сте ветеран от специалните части.

Втората кампания ще проследи напъните ви да отблъснете буболечките от някаква минна колония и да ги натикате обратно в някакъв кратер.

Третата кулминира в отчаян опит да унищожите кралицата буболечка. Там вече технологиите са значително напреднали, паянтовите брони и немощните оръжия са заменени от еволюиралите им събратя и като цяло нивото на снаряжение и техника е значително по-напреднало от познатото ни от филма.

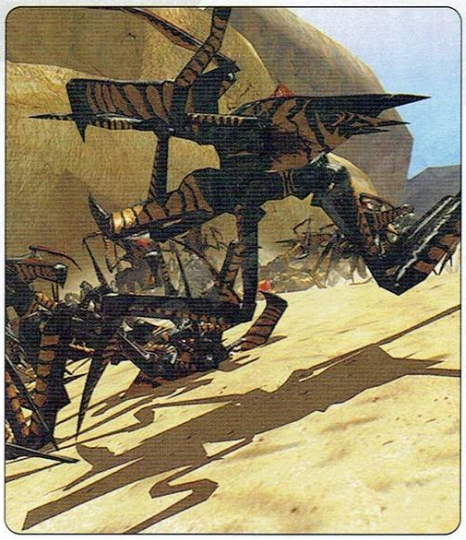
Мисиите са общо 15, като до успешното им завършване ще се добирате или сами, или, в повечето случаи, в компанията на останалите си, управлявани от компютъра съекипници.

И да, играта ще е наистина изпълнена с насилие и динамика, епични, задъхани битки, в които нещата в крайна сметка ще опират до последния куршум. До 300-400 инсекти, устремени към крехката ви плът и обещаващи незабравими огнестрелни моменти, се предвижда да пълнят по екрана за момента, но авторите

намекват, че до завършването на играта е твърде възможно да станат и повече.

Видовото разнообразие на хитиновите изчадия обхваща диапазона от обикновените „работници", през тигровите буболечки, кралския воин - вожд, гигантски арахноиди (паяци), стрелящата плазма гад и се стигне до страховития „носорог" и добре познатия убиец (the ripper). Общо 15 вида чудовища. Дет викаше навремето Whisper „Дайте ги насам бърже или ще ви строшим ръчичките!".

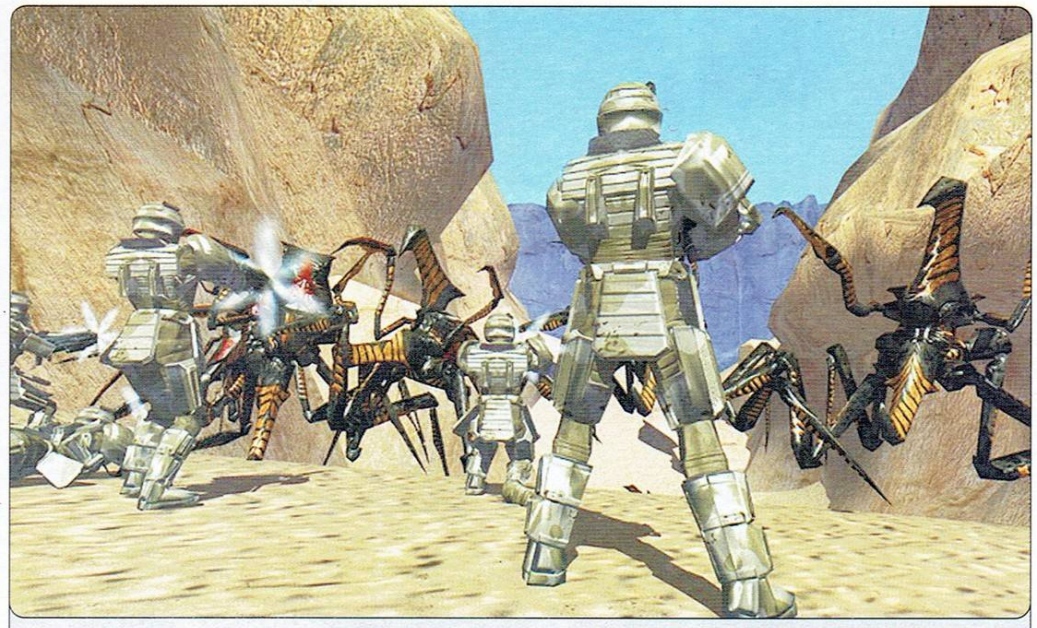
Какво да очакваме от оръжията? Независимо от факта, че част от събитията са отдалечени на 50 години от разглежданите във филма, не могат да се очакват някакви супер футуристични сай-фай лайна. Едно, че лицензът не го позволява, и второ - самите автори не са особени почитатели на изгъзиците, ето какво казват по този повод: *„Не можем да имаме замразяващи пушки и т.н., защото това не е стилът на Starship Troopers. Във филма има оръжия, които са абсурдно мощни (mini-nukes) - те няма да допринесат за геймплея, само ще го развалят. Изправяте се срещу стотици буболечки, пускате едно нюкче и ... еее, къде изчезнаха? Тъпо. Така че се придържаме към оръжия, които ще ви доставят удоволствие и в същото време предизвикателство. Като екип не сме фенове на нереалистичните оръжия. Можете да си задържите зелените бла-бла оръжия и електро-светлинни пушки, благодаря много."*



Въпреки горните редове, да се каже, че ще сте леко екипирани ще е пресилено. Наред с броните, ще разполагате и с някои доста „тежички" пособия за анихилация, предизвикващи галещи окото мега-експлозии, хвърчащи във всички посоки крайници и хекталитри изригваща от телата кръв. Обмислят се и варианти за използване на неподвижните установки. Идеята е те да имат двояка употреба - веднъж като... ами като статични установки с неизчерпаеми амуниции, но също така да разполагате с възможността да ги изскубнете от гнездата им и да ги понесете на рамо, но вече с ограничен брой боеприпаси. Егати якото! Айде да не повтарям на Whisper думите, че ще стана банален. Сред железарията ще забележите стандартната импулсна пушка с неограничени муниции, гранати, гранатомет и multi-rocket launcher.

Няколко думи и за технологиите. *„Огледахме основните FPS енджини, налични в момента, но никой от тях не предлагаше големи открити пространства с всичкия детайл, който ни трябваше"* - казва Майк Браун, ръководителят на студиото. - *„Така че Starship Troopers ще ползва собствен енджин. Засега името му е „Редакторът", позволява ни да скриптираме събития и да ги разиграваме на момента. Без компилиране на игрални нива, без чакане. Използваме осветление в реално време, което играе важна роля в играта, сенките ще се променят, когато насочите фенерче срещу нещо, точно както и в реалния живот. Всеки игрален енджин съдържа в себе си физически енджин, и нашият не е изключение: скелетна анимация, усъвършенствана particle система, която ще изобразява ефекти като вятър и ще симулира гравитация за всяка частица. Играта ще използва нормален tapping, правещ всяка текстура да изглежда bump tapped..."*

Върху енджина е работено повече от година и до окончателното му завършване има още време. И тъй като, в преследване на целта да се пресъздадат внушенията от филма, където бяхме свидетели на открити пространства, запълнени с орди пъплещи инсектоиди, играта ще експлоатира твърде много външни терени, пичовете са се постарали енджинът да е в състояние реалистично да изобрази атмосферни ефекти: слънцето ще хвърля правилна сянка и ще променя цвета на небето точно както прави в реалността; здрачът ще прилича на здрач, утрото - на утро и т.н. Веднага се сещам за всички, които ще кажат „Е, добре, но Valve, разработват HL2 енджина цели 4 години". Да, така е. Е, и?



„Сардж, може ли вече да пръскаме с Raid-а, че жена ме чака на легло вкъщи?"

STAR WARS: BATTLEFRONT

Автор: Irenicus

производител lucas arts разпространител lucas arts сайт ---- жанр екшън дата на излизане неизвестна очаквания големи

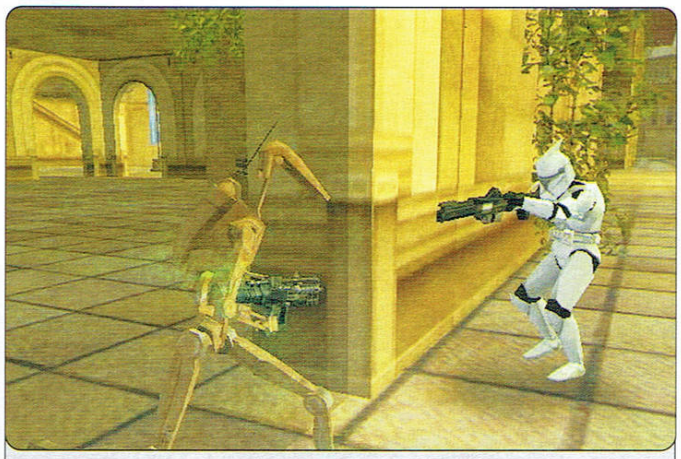
Добри пари завърти Лукас покрай Междузвездни войни. Не може да се отрече, че Star Wars е едно от най-добре реализираните и максимално изстискани хрумвания в историята не само на киното, но и на бизнеса като цяло. Констатирам го по-скоро с възхищение, отколкото със завист. През лицензи за книги, компютърни игри, та като се стигне до тениски, аксесоари и екшън-фигурки колелото на парите се върти на пълни обороти. Откак онлайн игрите започнаха да стават все по-популярни Lucas Arts обърнаха поглед и към тях. Най-очакваното предстоящо заглавие от каталога на фирмата е Star Wars Battlefronts. Играта ще представлява ***онлайн екшън*** с отворен край. PC версията ще поддържа до 32 играча в интернет и 64 в LAN мрежа. Концепцията се доближава до тази на Battlefield - големите терени и отворения дизайн на нивата. Само дето това все пак е Star Wars, за бога, така че геймплеят ще е наситен със специфичните битки, познати от филмите. Ще играете със Star Wars герои, превозни средства и планети – всичко, което ни е познато от 4, 5 и 6 епизод, но ще има сцени и от 3-ти.

Режимите на игра са основно два – традиционният Skirmish, който позволява на играчите да се гмурнат в атмосферата и да играят, на която си поискат планета, без предварителна идея какво ще правят; и Galactic Conquest Mode, който ще им предоставя предварително зададени мисии. Този мод ще дава възможност на играчите да избират най-различни стратегически подходи към играта – дали да играят отбранително или атакуващо. Атакуващите обикновено ще имат някакво преимущество (все още не се знае какво ще е, но най-вероятно ще е от технологично естество), а защитаващите ще могат да избират на коя планета да се отбраняват. Ако играете бунтовник например и сте в защитна позиция, трябва да избирате такава планета, която ще ви донесе някакво стратегическо преимущество. Ако пък сте на страната на империята целта ви е да отвоювате планетата. Независимо от коя страна сте, при успех печелите печелите бонус, който може да е някакво специално умение или герой, като например възможността да извикате Дарт Вейдър или да се регенерирате по-бързо. Отборите се придвижват от планета на планета и отборът, който отвоюва повече местности печели играта.

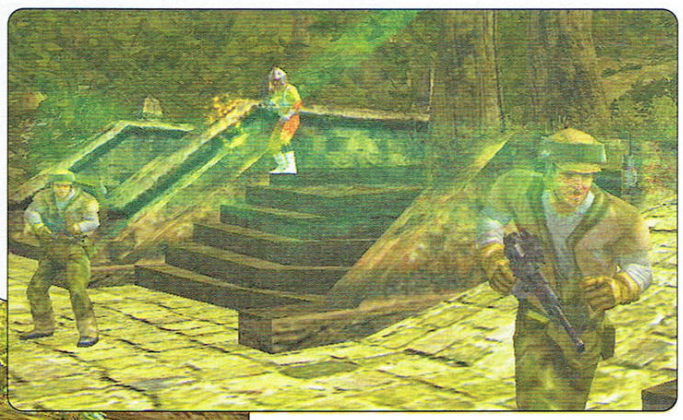
Бонусите ще внасят един съвсем нов нюанс и разнообразие в геймплея. Например ако изберете Люк Скайуокър, той ще се появи за определено време насред битката, „хвърчейки" наляво-надясно със светлинния си меч. Екранът ви просто изведнъж ще започне да бълва надписи: „Скайуокър убива войник, Скайуокър убива капитан, Скайуокър....". Освен регенерацията, други уменията, които ще добивате са допълнителни подкрепления, превозно средство или възможност да забелязвате враговете си по-отдалеч.

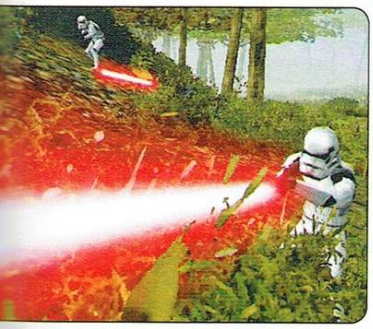
PC версията ще се играе от първо лице, но камерата ще може да се променя по желание на играча. На този етап (пре-алфа версия) играта зарежда относително бързо по LAN (около 30 секунди), играта не изхвърля в Windows и фреймрейтът е добър – 25 кадъра в секунда при 16 играча. Героите ще могат да стрейфат, да се превъртат, да клякат, дори да лягат на земята и да пълзят. Ако сте на зелена планета като Ендор, която е пълна с папрат и най-разнообразна флора ще може да се крият дори и бунтовниците с техните оранжеви униформи. Когато сте в превозно средство ще можете с натискането на един бутон да се местите от мястото на шофьора на тежката картечница.

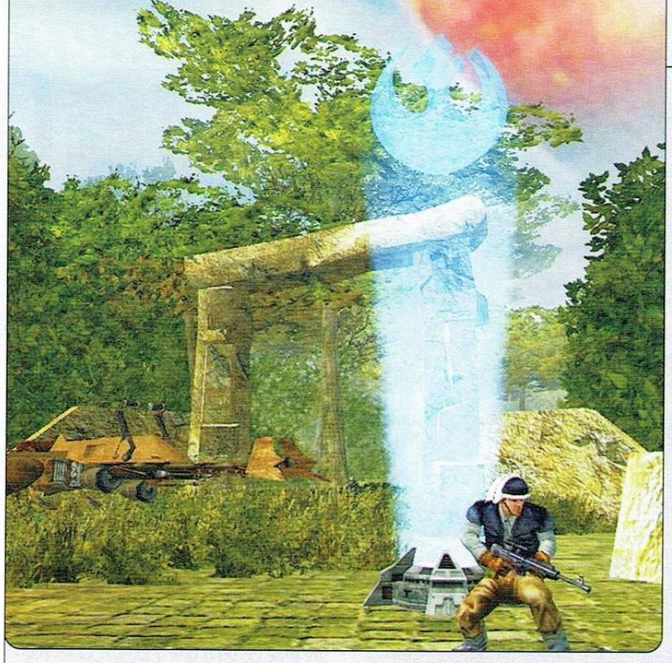
Ще ви се налага да се катерите и да се спускате по най-различни стъпала, да се промъквате из мрачни зали, да се групирате със съотборниците си за масови атаки. Оръжейният склад ще се пръска по шевове-



Чшшшш... не`а ми говориш така бе, лимон! Земи тоя демидж мамка ти стикменска железна...







„Земята вика Батман... Земята вика Батман... Чувами ли са Батмание? Ако да - помахай с крилца!"

те. В началото се избират две оръжия, в зависимост от това какъв тип персонаж сте си избрали, като естествено ще има и всякакъв вид гранати и позиционирани картечници и оръдия. Битките се променят всеки път когато играете, заради отворения дизайн на нивата, но са така направени, че да пасват на определената локация и характеристиките на даден отбор. Битката за луната на Ендор – Евок например ще пресъздава офанзивата на бунтовниците, които се опитват да превземат енергийна станция на империята. Ако изберете бунтовническата страна евоките, които са изцяло контролирани от ИИ-то се бият на ваша страна и естествено залагат най-разнообразни капани и всичко, което малките им космати лапи могат да използват. Тъй като бунтовниците се изправят пред канонерките на империята естествено наблизо има и спийд-байкове.

Местното население на Татуин обаче не е дружелюбно настроено към нито една от страните и стреля по всеки, който не е „пясъчен човек". Зависи изцяло от играчите дали ще се опитат да превземе първо тяхната позиция или ще се концентрират върху прекия си опонент.

Общо планетите са десет, като три от тях все още не са известни, но най-вероятно ще са от третата част на филма. Превозните средства са 15 и са достъпни и за двата отбора и всичко зависи от това дали ще можете да се доберете до тях. На някой от планетите ще имате възможност да използвате и някои по специални съоръжения, като Звездата на Смъртта (Ендор) и Йонното оръжие (Хот). Фракциите са общо четири: Съюза на бунтовниците, Армията на Империята, Армията на Клонингите и Армията на Дроидите (droid army) и всяка от тях има по 6 основни типа единици: пехотинци, пилот (който се явява и механик), скаут и артилерист, плюс две специализирани единици – в зависимост от фракцията ви.

Графиката е абсолютно зашеметяваща. Моделите на единиците са детайлни, а теренът е още по-впечатляващ. Играчите ще могат да се разхождат из нивата и да наблюдават допълнителни детайли, на които не е отделено внимание във филмите, като животни, растения и сгради. Най-разнообразни филтри са използвани за да смекчат визията на силно на осветени места, и помагат да се засилят цветовете на всеки терен. От Pandemic и Lucas Arts обещават да направят всичко възможно за да не изостанат от графика си, а след всичко изброено, личното ми мнение е, че това може би ще е една от най-добрите игри на Lucas Arts за последните 2 години. Честно казано – нямам нищо против.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Серията Jedi Knight създаде един изцяло нов терен за развитието на екшън игрите, експлоатирайки класическата вселена на Междузвездни Войни, но сега от Lucas Arts поемат в малко по-различна посока, използвайки предишните игри от поредица като проспект за тактически ориентирания отборен шутър Republic Commando.

Новата игра обещава да промени изцяло стила стила на поредицата, мястото на действието и ще помогне на старите фенове да възвърнат любовта си към вселената на Лукас, запълвайки дупката в историята между епизоди две и три. Вие поемате ролята на войник на империята, която на този етап не е все още „зла" и ще бъдете изпращани на мисии, които повече приличат на Ghost Recon, отколкото на Jedi Knight. Няма да има светла или тъмна страна, която да се налага да балансирате. Задачите са си от чисто военен характер, а началото се поставя с битка срещу сепаратистите, които заплашват стабилността на Републиката.

Някои от нивата ще са ориентирани към соло-играта, а други ще ви изправят пред предизвикателството да стиковате действията си с ИИ съотборници, заедно с които задружно ще нахълтвате в стаи, прикривайки се взаимно и придвижвайки се с прецизност към враговете, които трябва да бъдат неутрализирани. Играта ще използва Unreal-технология и ще се играе от перспектива на първо лице. HUD-ът (Интерфейсът) на играта е обвит около прозорчето за гледане на костюма ви, като малко наподобява на този от Deus Ex: Invisible War, давайки бърз и лесен достъп до всяко умение и част от екипировката ви. Ще можете да раздавате и команди на екипа си, както и да избирате различни оръжия и инструменти необходими за преодоляване на някои препятствия по пътя ви.

Новата Star Wars игра се очертава да бъде разкошен микс от екшън и стелт-командо мисии, обвити в тъмна и мрачна атмосфера, в която – ако всичко върви по план – ще можем да се потопим през лятото на 2004.

Миналогодишен претендент за „Мистър България" се отказа от кариерата на модел и се пробва в гейм-индустрията, киното, ще запише два албума с Дженифър Лопез и ще участва в реклама за тоалетна хартия. Евала!

TRUE CRIME: STEETS OF L.A.

Автор: bROkO

Извинявайте... минутка, да си забърша лигите от клавиатурата първо.

Ще карам направо: ако поне половината, повтарям, *поне* половината неща около **TC:SoLA** са *поне* наполовина верни, то аз си прекъсвам следването в Утре Носете Съответната Сума (УНСС), ставам монах в Ордена на Играта и започвам да джиткам денонощно, докато умра от изтощение. Може и жените да откажа, ще видим. Докато четях инфото, изнесено за бъдещото отроче на Luxoflux (ама и именце си имат пичовете) все по-силно надигаше глава надеждата дето крепи глупаците (или идеалистите, но то често е едно и също), че една мечта ще ми се сбъдне. Добре, добре – обяснявам. Нека първо обаче мъжката аудитория си признае честно – колко са тия, които не харесват филми като Смъртоносно оръжие, Лудия Макс, Мръсния Хари, Светците от Бундок, Разплата и подобните им? Не защото са кой знае какви филми всъщност, а защото в тях се разказва за Тях, анти-героите непукисти! Или за злото ченге, което се е изправило срещу престъпността не в името на закона, а заради своята лична вендета с нея, която е превърнало в начин на живот. И тогава потичат реките от кръв, раждат се култовите лафове („... ти чувстваш ли се късметлия?"), никнат планините от гилзи и хубавите мацки, нуждаещи се да бъдат спасени се оказват винаги на пътя на Правилния Пич. Е, нещо такова, а и много повече обещава да бъде **TC:SoLA**.

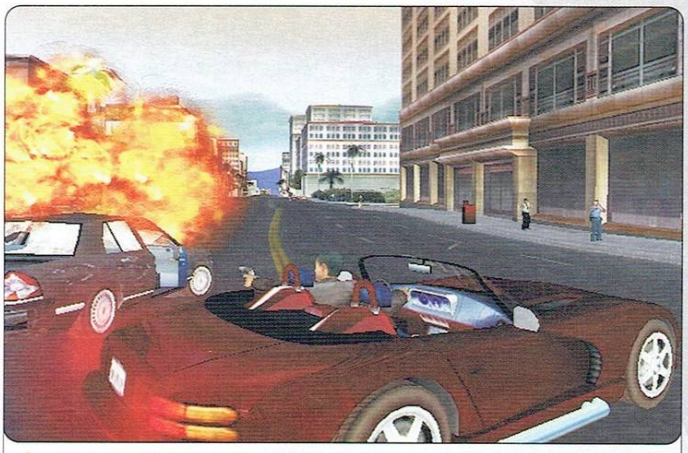
Маниащини

Започвам с култовите моменти в играта. Част от озвучаващите играта са: Кристофър Уокън, Гари Олдман, Мишел Родригез, Майкъл Мадсън, Снууп Догг, Рон Пърлман и Ръсел Уонг. Да се обринеш от кеф бе ей! В конзолните версии на играта саундтракът е дело на ***West Coast*** зверовете: *Snoop Dogg, Ice Cube, Warren G, Mac 10, WC* (за съжаление, не точно нашата колежка). В най-сетне разработващата се PC версия ще има също и рок и електронни парчета, разнообразяващи и добълващи музикалния фон (възможно е да имаме опция да си слушаме и собствените mp3-ки, но не е сигурно). И за капак – действието, естествено, се развива в култовия LA. Не, не, момент, ще го кажа по друг начин: **в 240 реално пресъздадени квадратни километра от LA!** Психарите от Luxoflux са използвали GPS, сателитни снимки, планове на сгради и дори са ходили самосиндикално да снимат локации из Лос Анджелис, за да постигнат максимално реалистично пресъздаване на града. Така че гответе се за среща с *Hollywood Hills, Downtown Santa Monica* и *Marina Del Ray*.

Добре бе, не ви ли потекоха лигите, признайте си? А? Аз ли съм единственият, на когото клавиатурата му дава на късо? Влагозащитена е бе, как иначе, просто като се превъзбудя слюнните ми жлези отделят солна киселина. Гени, кво да ги правиш. Но това е една друга история, по-добре да се съсредоточим върху историята на играта.

Фабула

Ще се превъплатим в кожата на спечелилия титлата „Мистър American badass" Ник Канг, който е изгонен от LAPD, понеже не бил добро милиционерче, а един много зъл полицай, който мажел де що види престъпник. Канг в момента работи за съмнително неизвестните Elite Operations Division (EOD), които са му дали почти пълен карт бланш да прави това, което умее най-добре – да МАЖЕ. Това ще правим и ние, драги ми смехур... така де, читатели. Има го, естествено и Негово Величество Отмъщението – бащата на Канг е убит при засилващата се вражда между руската и китайската мафия за контрол над сенчестия бизнес в LA. Съответно татето става косвена жертва. На нашия – и без това не твърде уравновесен тип – му избиват чивиите и тръгва да МАЖЕ (ох, ще ме извинявате, ама нали знаете – тряа да има мноо КРЪФФ, да се беснее тряааа!!). Някъде в цялата каша фигурира и братът на Канг, който между другото притежава и училища различни бойни изкуства. Тях специално ще можем да ги посещаваме и да и, съответно – да тренираме. Освен стотината story-based куеста ще има и още толкова рандъм престъпления, които ще се генерират случайно от време на време и на които също ще можем при желание да обърнем дължимото внимание. Толкова за историята, не сте очаквали да е нещо кой знае какво, нали?



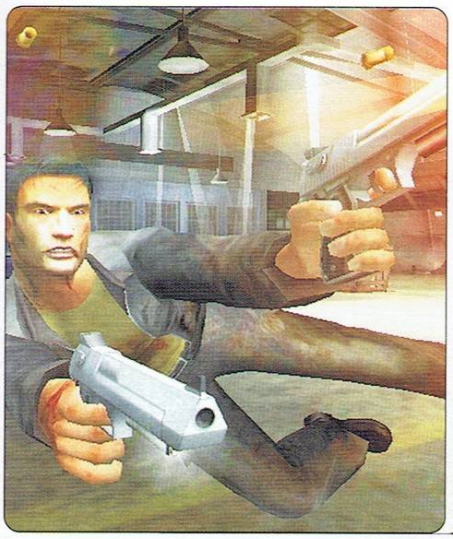
„Всички да избухнем тука, за да няма скука!" Евала и са к`во?

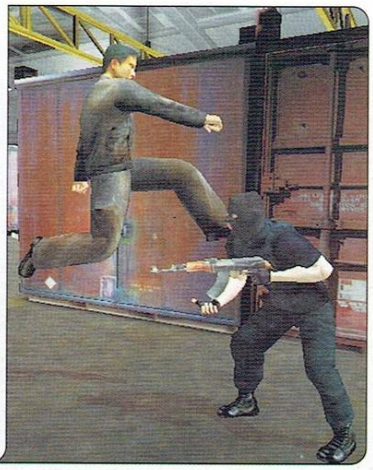
Геймплей

Накратко той ще бъде нещо от сорта на *„срещнали се GTA, Dead to Rites и Max Payne, отишли да гледат киномаратон – Смъртоносно Оръжие, Ромео Трябва Да Умре + Глутница Кучета и въобще повечко Тарантино; и излезли като TC:SoLA"*. А сега сериозно: играта наистина ще е хибрид – между геймплея на **GTA**, с битките на **Max Payne** *Kung-Fu mode* и гъзарийките от **Dead to Rights**. Ще можем да крадем всяка кола на улицата (моделите ще са 30-на на брой, засега без реално съществуващи), което е малко странно, впредвид факта, че Канг е кука, но пък на мен лично ми се вписва в концепцията за ГК (Гадното Копеле). Ще има и сума оръжия, като някои от тях ще ни се дават след изпълнението на малки странични мисии. Въпросните мини куестчета ще отключват и ъпгрейди за коли и пуцала, ще ни носят уникални шофьорски умения и подобрени стрелкови такива. А системата за стрелба ще бъде auto-target, като с времето Ник ще се научи да носи по едно оръжие във всяка ръка и да пуца по няколко врази едновременно (**Max Payne** с dual Ingram-ите и автоматичен прицел, малеее!). Освен това ние, гордите ПуСи ловъри (притежатели на PC) ще се порадваме и на две нови оръжия – ракетомет и арбалет. Нашият пич ще може да научи и няколко бойни стила като кунг фу, у шу, кеч и кемпо в доджотата на брат си, като след като усвои даден стил Канг трябва да победи учителя на доджото и тогава ще може да използва новопридобитите си умения на улицата. Страхотна идея, според мен! Ще има стрелбища и автомагазини за оръжията и колите. Ще се правят ъпгрейди, демек – лек РПГ привкус, няма лошо.

Мисии ще варират от залавяне, премахване или ескортиране на престъпници; до следене, събирате на доказателства, търсене на информатори, или корумпирани ченгета. Освен това геймплеят е динамично свързан с историята. Тя ще представлява нещо като фамилното дърво на средновековен аристократ и поемането по някой от клоновете й ще влияе на събитията, като ще отключва едни и затваря други. Освен това ще имаме доста голяма свобода относно начина на изпълнение на задачите ни. Пример: трябва да проследим заподозрян субект до някакво място. Можем да го направим. Можем да му блъснем колата, да го извадим от нея и да му светим маслото. Това няма да доведе до надпис *mission failed*, а просто няма да разберем кой и какво ни е очаквало на онова място. Можем и да го арестуваме и да изкопчим информацията от него, после да отидем сами на въпросната явка, без да се налага да го следваме през половината карта като малоумни. **You've got the power**!

СРЕЩНАЛИ СЕ GTA, DEAD TO RIGHTS И MAX PAYNE, ОТИШЛИ ДА ГЛЕДАТ КИНОМАРАТОН – СМЪРТОНОСНО ОРЪЖИЕ, РОМЕО ТРЯБВА ДА УМРЕ + ГЛУТНИЦА КУЧЕТА И ВЪОБЩЕ ПОВЕЧКО ТАРАНТИНО; И ИЗЛЕЗЛИ КАТО TC:SOLA.





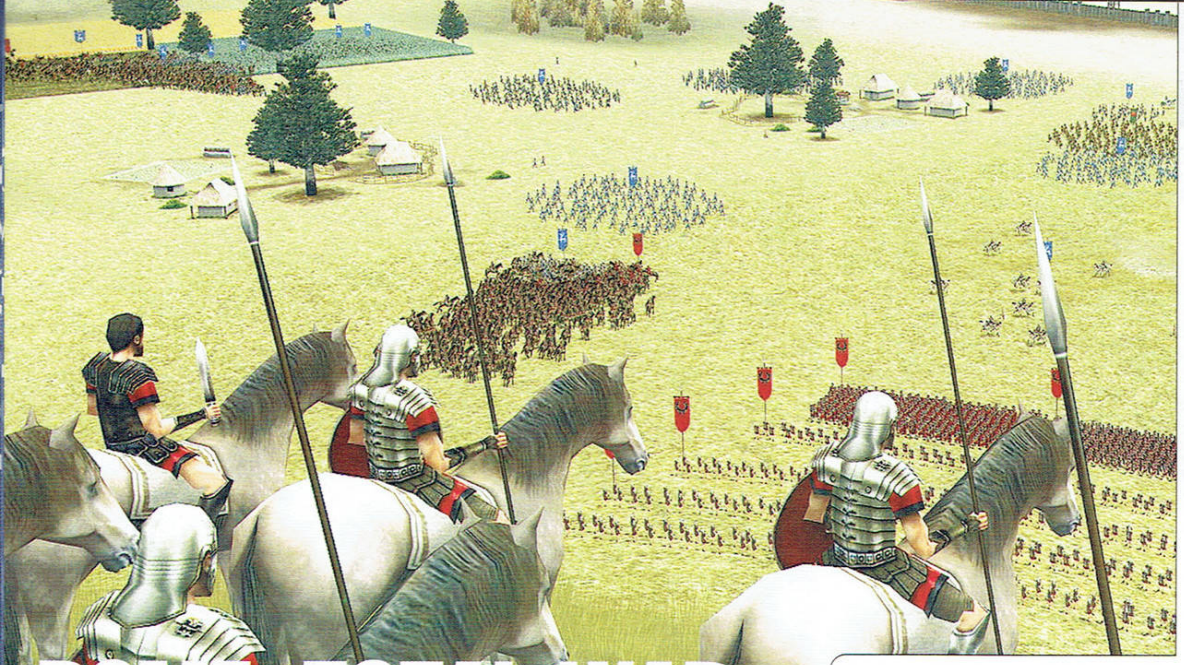
Графика

Из нета се носят само суперлативи, което обаче може да означава пост и молитви в храма на Бог Ъпгрейд. Шотовете поне изглеждат впечатляващо.

Мултиплейър

Или „Където конзолите остават с пръст в уста". **TC:SoLA** ще може да се играе от до четирима души по ЛАН или в интернет, като мулти-режимите звучат многообещаващо: улични състезания в стил „Бързи и Яростни"; патрулиране из града и помилане на възможно най-голям брой престъпници за определено време в „The Beat" режима; уан-он-уан битки в традициите на **Mortal Kombat** – режим „Dojo Master"; не на последно място и реализиране на касапници с новите оръжия – рокетомет и арбалет. Ще има и един специален мод – „Dogg patrol", където ще можете да отключите... да, именно – Snoop Dogg и после да се мотаете с него в лъскав кънвъртъбъл с хидравлика.

Засега това е всичко, приятели. Ще чакаме и ще се надяваме **TC:SoLA** да излезе това, което обещават за нея. Какво е живот без надежди, нали?



ROME: TOTAL WAR

Автор: Duffer

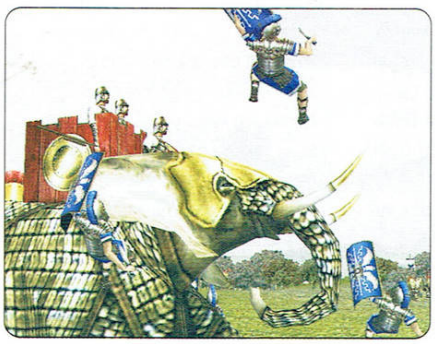
Древен Рим. Да ме хвърлят на лъвовете и да ме изядат скапаните гладиатори, ако знам защо определени хора толкова се главозамайват по тази историческа епоха. Изключвайки няколкото проблясъци, като да речем времето на г-н Калигула или това на мосю Нерон (еех, оргийки, гъди-гъди с перца и драйф до сутринта), останалата част от нея, лично аз, я намирам за безинтересна - войни, походи, войни, походи...

Явно обаче собственото ми мнение е малцинство и на никой не му дреме особено за него, щом Древният Рим, в крайна сметка, се нарежда на почетното второ място в класацията „Най-натрапчиво присъствие в гейм идустрията". След Втората Световна, разбира се!

И тъй, след като опоскахме Древна Япония и Монголската пустиня, ей на - дойде ред да размятаме крачоли из бойните полета и на Най-Великата-Древна-Империя - „Ромул и Рем" ООД. С помощта на любезните ни екскурзоводи от Creative Assembly ще имаме „рядката" възможност да се поразтъпчем до Картаген, Северна Африка, Европа и Италия, следвайки парещите стъпки на Цезар, Спартак, Ханибал и Марк Аврелий.

Ако онова Total War в заглавието на играта не е пробудило вече в съзнанието ти някакви асоциации, то или **Shogun: Total War** и продължението - **Medieval: Total War** - не са били сред любимите ти стратегии, или пък, поради една или друга причина, те са останали непознати за теб. В такъв случай да припомня, че заглавията олицетворяваха широкомащабни военни стратегии, в които върху общата стратегическа карта играчът, заедно с компютърните си опоненти, походово придвижваше стилизирани „пешчици", символизиращи войските му. И така, докато нещата опряха до спор за дадена област или провинция и тогава, той биваше запокитван сред вихъра на една същинска реално-времева тактическа битка, в която влияние оказваха фактори като терен, натрупан опит, морал и пр.

Редно е да споменем, че игрите (заедно с експанжъна Viking Invasion) пожънаха завиден успех в геймърските среди и римското попълнение в поредицата е кажи-речи закономерен отговор на този успех. Редно е също да отбележим, че към днешна дата целокупната геймърска преса единодушно набеди **Rome: Total War** за *тотален* шедьовър, при все че до излизането й има *тотално* много време.



Да видим - на какво се базират големите очаквания?

Кампаниите са фокусирани върху времевия отрязък между 300 пр. н.е. (малко преди Пуническите войни) и края на Гражданската война. Този период покрива унищожаването на Картаген, Галската офензива на Цезар, кампанията на Помпей срещу наследниците на Александър Велики. Това, разбира се, предполага не друго, а широкомащабни епически битки, като мълвата донася смразяващи цифри от порядъка на над 20 000 юнита на бойното поле - всички анимирани прецизно, до най-малкия детайл, и задвижени от 3D моушън кепчъринг технология от ново поколение.

Минимални изисквания? P3-600 Mhz и 16 MB 3D видео. Стига бе! - съвсем разбираемо ще възкликнеш ти. Без майтап бе! - ехидно ще ти се ухиля аз.

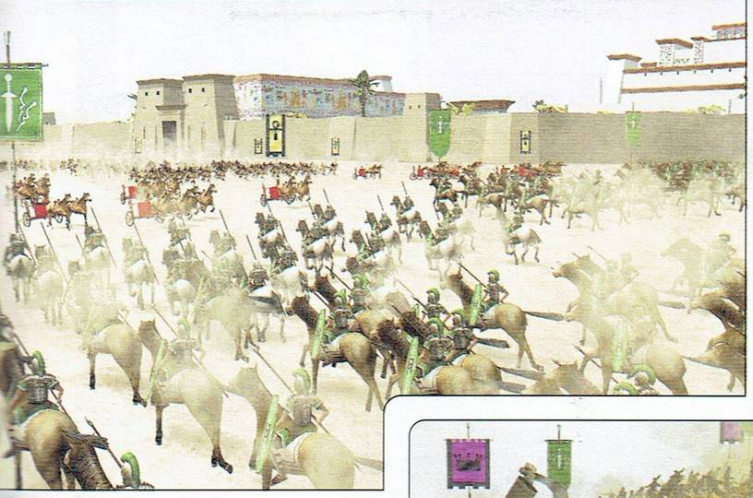
Не, наистина, шегата настрана - независимо от дълбоко вродения ми скептицизъм към маркетинговите митове и легенди - трябва да призная, че това, което шотовете демонстрират наистина е впечатляващо. Можете и сами да се убедите.

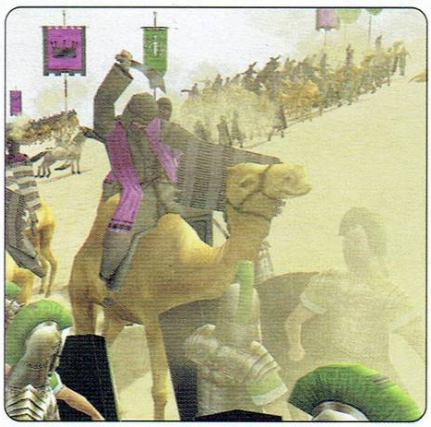
Авторите твърдят, че акцентите в играта са разпределени, както следва:

На първо място - опростяване на интерфейса. Майк Симпсън (директор на дивелъпинга), твърди: *„Нашата цел е никога да не ви потрябва менюъла! И никога да не се колебаете или да не сте уверени какво и как трябва да се направи, независимо дали сте играли RTS преди или не..."* Сега, виж... ако на теб нещо ти е станало ясно от това изказване, бъди така любезен да споделиш прозрението с бедния си слуга, но така или иначе - поне звучи добре. На кой, наистина, му се четат менюъли, за бога!?

На второ място, може би най-солидната иновация във връзка с геймплея, която *Creative Assembly* обещават е, разчупеността на кампанията. Предполага се, че тя ще бъде така структурирана, че да не изисква от играча да следва точно определен път - т.е. ще му бъде предоставена определена свобода на действие. Освен, че ще изглеждат различно в чисто визуален аспект, битките вече ще носят и съвсем различно усещане. Вместо просто да се впуска в епични *хенд-ту-хенд* мелета, играчът ще може да вкара в употреба и артилерийски части (в Древен Рим?), обсадни машини, катапулти,

производител creative assembly разпространител activision сайт www.totalwar.com/rome.htm жанр стратегия дата на излизане есен 2004 очаквания много големи





„Окей пичове, всички който са тук само заради безплатната бира могат да си тръгват, червените изпиха всичко докрай!"

огнени стрели, стенобойни тарани, обсадни кули - всичко това когато се налага да се щурмуват вражеските укрепления. Едно друго обещание - не е като да го чуваме за първи път и него - е повишената роля на дипломацията.

Честно да си кажа, така и не я разбирам тая мания за мирно уреждане на нещата, но ако все пак си от по-миролюбивия тип персони, новината, че разработчиците отделят на дипломацията специално внимание ще те зарадва. Системата за преговори варира от най-простото: „Давай 1000 денария на година и няма да ти наритам задника" до сключване на дългосрочни пактове и уговаряне на условия за преминаване на войски през вражеска или неутрална територия Отделно е поработено и върху тактическата част на геймплея. В етапа на планиране, играчът ще има възможност да получи пълен изглед върху терена на битката. В тази предварителна версия на игралната карта, бойните формирования ще могат да се преместват от една локация към друга, да се планира атаката, да се набелязват удобни подходи.

Политическият аспект също обещава да бъде поне една октава по-дълбок и тактически издържан, отколкото в повечето масови стратегии. *Creative Assembly* имат похвалното намерение да нарисуват максимално детайлна картина на клокочещите в Древен Рим военно-политически интриги - не само от гледна точка на водещите патрициански фамилии, но и що се отнася до т.нар. „варварски" фракции като британци, германи и гали.

Епизодични роли ще получат също така картагенци, испанци, египтяни, парти, елини - в лицето на данайци и спартанци. Общо се предполага, че в крайната версия ще вземат участие около 21 различни „раси".

Външният вид на фракциите ще бъде исторически достоверен. Всяка раса ще включва по няколко специфични само за нея единици с уникални характеристики. Римлянните ще разчитат на Легионерите си, Гърците на масирани подразделения от хоплити-копиеносци, Картагенците ще бъдат подкрепяни от пословичните бойни слонове („оли-слонове", както се беше изцепил един пишман критик в импровизиран превод на Толкиновия термин „oliphants"). Общият брой на различните типове единици ще бъде над 100. Някои от тях ще бъдат неутрални и ще могат да се наемат като подкрепления (пример - Sythian Archers).

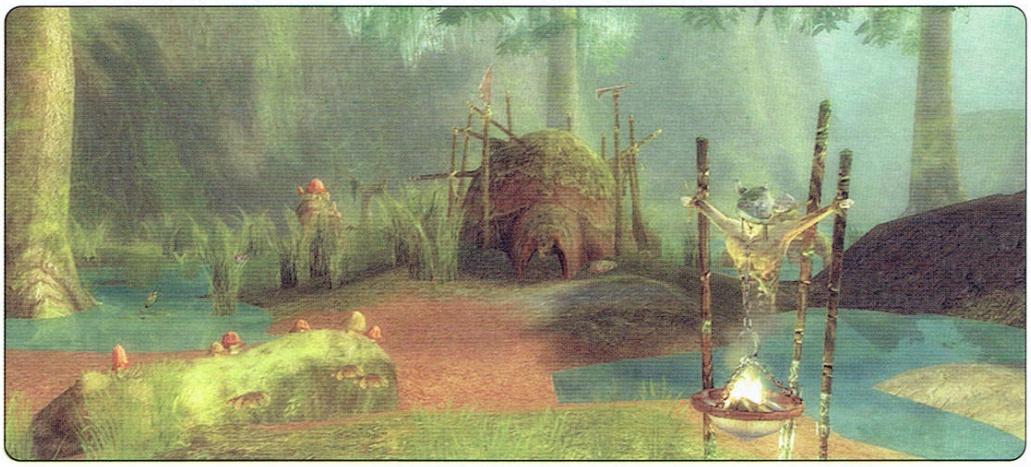
Към финалните надписи не мога да не спомена и момента с озвучаването - фактът, че се говори за миксиране на над 400 различни семпли за всяка култура говори, че *Creative Assembly* не са погледнали през пръсти и на този немаловажен елемент.

Играта, разбира се, ще включва и мултиплейър - до 8 играча в локална мрежа или през Интернет. Както казва един западен колега: *„Very nice indeed!"* (свободен превод на книжовен български: *„'арно, 'арно!"*)

Rome: Total War беше насрочена за излизане в края на 2003, но надписа „Предварително" в горната част на страницата, би следвало да говори достатъчно ясно, доколко беше спазено това обещание. Е, надяваме се, че на следващата дата - есента на 2004 ще се погледне по-сериозно. Трепнем!

GUILD WARS

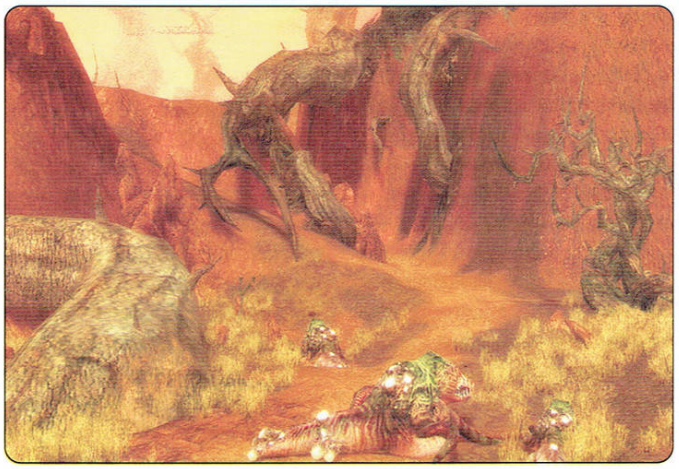
Автор: Fall-From-Grace



Имало едно време трима бивши служители на *Blizzard*, които в един хубав ден решили да напуснат, за да си основат собствена компания. Нарекли я *ArenaNet* и първият ѝ - и по мое мнение доста амбициозен - проект е онлайн RPG, наречено **Guild Wars**. Споменах ли, че тримата са работили по проекти като **Warcraft III, Diablo, Starcraft?** Сещате се за какво става въпрос...

И ако това, за което моментално се сещате е **Ултима**, мога да ви кажа да забравите - въпреки че разработчиците са включили всички елементи, които правят, характерни за жанра и правещи го толкова шеметно пристрастяващ, изчиствайки същевременно другите, дразнещи всички, освен най-хардкор маниаците.

За начало системата за качване на нива е разработена, за да доставя максимално удоволствие, без да се налага да се заробите, докато достигнете необходимото ниво, след което играта става наистина интересна. Във всички известни заглавия ако се срещнат герои от 30-то и такъв от 20-то ниво, първият безапелационно печели. В **Guild Wars** обаче нещата са така направени, че тя да е интересна от самото начало, където играчът ще може да бъде достатъчно конкурентоспособен, макар и ограничен в избора си на стратегии за справяне с дадена ситуация. Същевременно кривата на нарастване на мощта на героя с времето все повече ще се сляга, докато се стигне до един момент, в който новите нива ще му носят просто повече скилове, които да внасят разнообразие във воденето на бой, но не непременно да го правят по-мощен. Освен това за всяка мисия (за това - след малко) ще можете да си избирате някакъв ограничен набор от умения, с които да избутате до края. Преценявайки гамата от умения, които следва да си изберете, задължително ще трябва да се съобразите с това дали ще играете соло или ще сте с приятели. Отново е помислено за героите с по-ниски нива, които вместо общо

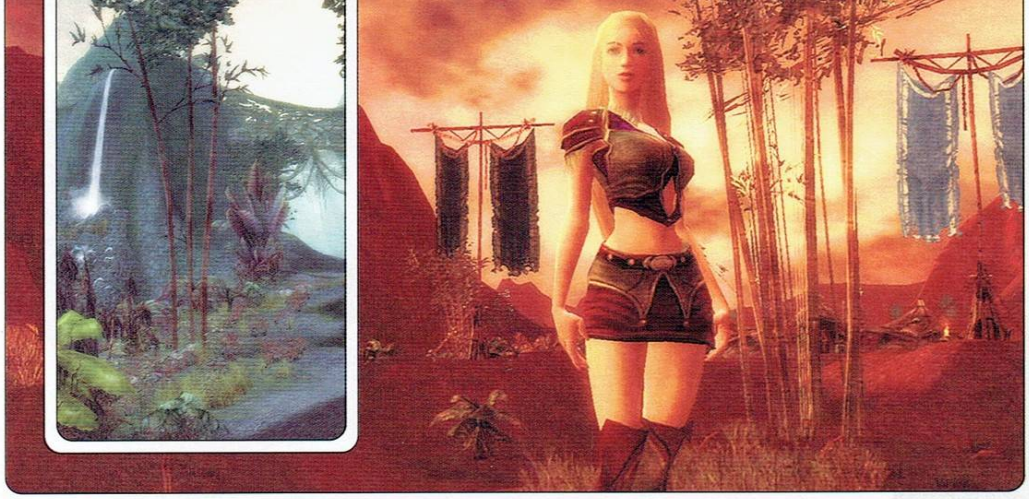


взето да трупат нива, въртейки около „батковците" и гледайки ги как газят, ще могат да ги подпомагат с някои определени умения, от които по-високите нива са се отказали, за да получат достъп до други (по-мощни?). На практика казаното означава, че няма да е нужно да се заробите, прекарвайки дълги часове в игра, за да може героят ви да е конкурентноспособен, а ще можете да я карате по-спокойно и пак да ви е интересно (и евентуален край на ултима гийковете ;)). Това е добра новина за групичките, които обичат да си разцъкват заедно (особено за гилдиите), защото дори тези, които не разполагат с толкова време за игра, ще могат да бъдат полезни и пълноценни членове на отряда. Друга изключително интересна подробност е, че лошите решения в началото няма да ви оставят с прецакан герой и лишени от шанс да се справите с предстоящите предизвикателства (всеки, играл поне малко Диабло е до болка запознат с въпросната ситуация) защото тук НЯМА да има безполезни умения. Силни думи, признавам. Пичовете говорят за балансираност на скиловете и комбинациите от тях и прочее подобни неконкретни неща, така че не знам какво повече да ви кажа, но искрено се надявам, че ще е точно така, както обещават - възпитаници на *Blizzard* все пак!

Докато сме на темата за героите - ще има и класове, разбира се, които тук се наричат „професии", като засега са обявени три - *Warrior, Ranger* и *Necromancer*, но във финалната версия ще са много повече. Авторите обещават да дадат нещо като гратисен период за всяка професия, през което време играчът да я изпробва и да избере това, което му допада най-много, без да си натресе нещо, за което по-късно може и да съжалява. Идейно, адски идейно, бих казал.

Авторите са решили да елиминират и друга доста дразнеща подроб-

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ
ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС
NEXT LEVEL



ност, свързана с онлайн игрите, а именно - безкрайното разкарване по огромна карта, където - ако не дай си боже! - някой вземе да ви убие, нещата тотално се забатачват. Хрумването е осъществено много просто - въведена е система от мисии. Това означава, че ще имате една голяма карта, на която ще са достъпни определени локации, до които ще можете да стигнете с едно кликване. Те ще са разнообразни градове, крепости, лагери и други, където играчите ще могат да се събират, за да започнат някой куест, да търгуват, да вършат задачи за гилдията си и др. Когато бъде отключен даден куест, играчите ще могат да се събират на групички и да се озоват на мястото отново с едно кликване. Когато бъде изпълнена основната задача, ще бъдат отключени всички свързани куестове. Същевременно ще останат някои допълнителни задачи, които ще могат да изпълняват по всяко време. Някои от тях ще са значително по-трудни от главната и е възможно да откриете, че на определен етап не ви стигат силите, за да се справите. Така че ще ви е предоставен вариант да се върнете по-късно (евентуално с повече помощници) и да я изпълните, прилавайки ценен опит и мощни предмети. Самите куестове са направени по различен начин - едни са за соло изпълнения, други изискват кооперативните действия, а най-сложните, и съответно предлагащи най-големи награди, са запазени за гилдиите и ще изискват голям брой герои и солидна подкрепа от съответната гилдия.

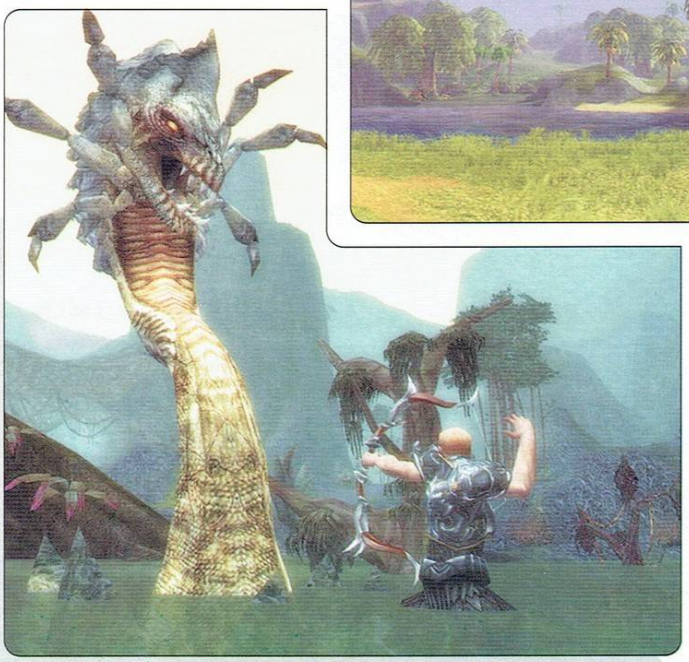
Гилдиите са може би най-интересната подробност, свързана с Guild Wars (никога не бих се сетил! - хехе). Те ще предлагат огромни възможности и всякакви опции - сгради, флагове, система от рангове, ще имат владения, които ще трябва да се пазят от набезите на други гилдии. След като веднъж сте си създали приличен герой на базата на разнообразни куестове, ще можете да се включите в типични за гилдиите мисии - битки на арени, завладяване на градове и замъци, поръчкови убийства и други.

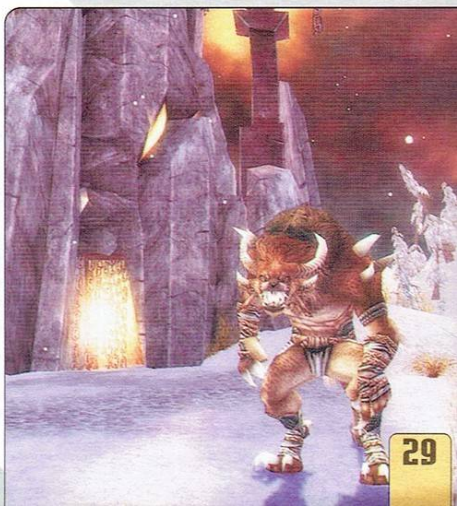
За да могат да поддържат непрекъснатите промени в игралния свят (а те ще са много, вервайте ми - говори се, че магиите ще могат да създават мостове, да рушат градове и да изгарят гори), дизайнерите са създали съвсем нова „стрийминг" технология, която тотално елиминира постоянните пачове. На практика тя се състои в непрекъснато ъпдейтване на малки части от играта, което да отрази ефекта, който вие (или някой друг) е произвел върху света. Например, ако вашата гилдия завземе замък, към който принадлежи даден град, следващият път като отидете там ще можете да видите знамето си гордо да се вее над кметството и евентуално статуя на шефа на гилдията на централния площад. По този начин ще могат и непрекъснато да се вкарват промени в скиловете, включително и изцяло нови такива по всяко време. Ако тази технология действително работи както трябва, на практика ще означава един напълно жив и дишащ свят, който действително може да бъде повлиян от пребиваващите в него.

Друга много любопитна за бедния (хм) български геймър е новината, че играта няма да има месечна такса. Точно така, ще се играе безплатно, при това няма да има разделение на сървърите (както е при battle.net примерно), всичко ще става на едно място. Като се замисля, това май ще даде нов смисъл на стремежа действително да станеш най-добрият в света ;). За да си докара парички за поддръжка, компанията планува да издава експанжъни приблизително на всеки 6 месеца, които ще струват определена сума и ще внасят тонове промени под формата на нови предмети, чудовища, умения, класове куестове, т.е. всичко, което прави този тип игри интересни и достатъчна причина за всеки да си ги купи. Същевременно обаче и тези, които не притежават съответната добавка ще могат да продължат да си играят - просто няма да имат достъп до новите местности. Всичко това означава, че при добро желание и достатъчно стабилна връзка ние ще можем да си играем с останалата част от света, а не да се бутаме на мизерните си локални сървъри, пълни само с родни идиоти (в добрия смисъл на думата, естествено) - тоест нещо, за което всеки онлайн RPG маниак си мечтае открай време.

Общо взето - това е.

Играта е планирана за втората половина на 2004, като преди това ще има масиран бета тестинг, за да се доизчистят неизбежните буболечки (дано успеят) и да се изгради перфектен баланс. Така че ще почакаме, ще си точкаме лигички в очакване да разберем дали WoW ще се сдобие с достатъчно добра алтернатива и кой от двата екипа бивши колеги ще успее да ни спечели. Егати кефа е някой да се бори за теб, а?





производител arenanet разпространител ncsoft дата на излизане зима 2004 сайт: www.guildwars.com жанр: MMORPG очаквания: много големи

HOLLOW

Автор: Snake

Описвана в предварителните материали като кръстоска между Splinter Cell, Doom III, Battlefield 1942 и Halo, Hollow е заглавие, което нямаше как да не привлече вниманието ни. Още повече, че нещата, които видяхме в статични кадри и филмчета от геймплея, съчетани с всичко, което прочетохме ни навяват на мисълта, че Hollow може да се окаже скритият диамант в гейминг индустрията за 2004 година. И небрежно да помете Doom III и Half-Life 2.

Историята

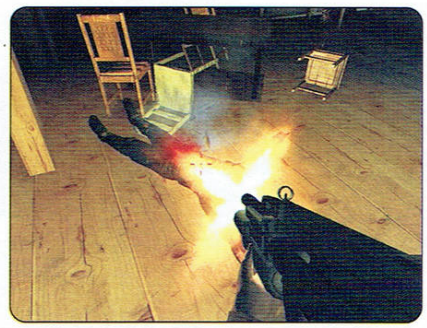
Hollow, всъщност, е само работно заглавие на крайно амбициозен проект, очертаващ се като една от най-кинематографичните игри от маса време насам. Историята разказва за странна алтернативна реалност, в която Втората световна война просто не се е състояла. Действието започва през 1978, след края на опустошителен международен конфликт с грамкото име Великата война. След нея от руините на любимия ни роден континент бива създаден един единствен гигантски град, Центропа. Междувременно следващият световен проблем се задава със страшна сила от Урал. Там някакви не особено успешни експерименти по време на войната са довели до разкъсвания в пространствено времевия континиум, породили опасно разширяващата се Територия на изкривеното време. Управниците на Центропа са убедени, че Територията е под контрола на една бунтовническа фракция. От своя страна бунтовническата фракция смята, че Територията е дело на центропейската олигархия. В края на краищата никой нищо умно не прави, за да спре угрозата. В центъра на този хаос, предвещаваш опасно близкия край на света, нашият главен герой – бившият репортер Тайлър Килмор, бива грубо събуден с обвинение в убийството на годеницата си Айко. Шефът на полицията милостиво му предлага да се самоубие, за да не създава проблеми на семейството на Айко, защото при един потенциален процес на бял свят би изскочил фактът, че тя е била активен член на бунтовническата фракция. Както подобава на всяко кораво копеле, нашият човек отказва да се гръмне, измъква се по ефектен начин и се впуска в подреждането на най-комплексния пъзел в живота си. Опитвайки междувременно да отърве последния.

Нивата

Hollow обещава да сътвори около четирите изпълнени с въображение локации, представени тук накратко, истински апотеоз на левъл дизайна:

Центропа – изтъкан от гигантски корпорации, чудовищен тоталитарен режим и странни културни преплитания конгломерат от нации.

Огледалният град – подземен град, изкривено, огледално копие на Центропа, в което небостъргачите висят от таваните на гигантски пещери, подобно на сталактити. Място пренаселено с неприятни типове извън закона и още по-неприятните и тайнствени огледални хора – подчертано кръвожадни сенки с неясен произход.



Територията на изкривеното време и слабо населените диви райони край нея. Закономерно неприятно местенце, *край* което се навърта вече споменатата бунтовническа фракция и *в* което не се навърта нищо, държащо да остане живо.

Подземният свят – очарователен първобитен Ад, помещаващ се в населявани с неприятни изчадия пещери, наследени от (предполагаемо) мъртва неандерталска цивилизация. Черупките на гигантски насекоми, осигуряват материала за строеж на жилища, а светлината идва от задниците на безцелно реещи се ята от половинметрови светулки.

Технологията

Hollow ще използва собствен енджин, носещ неблагозвучното име Xubl и способен на невероятни геройства, според създателите си. Във вид на 80 000 полигона и няколко светлинни източника в кадър, предварително рендерирани коси и козини, комплексни лицеви анимации и какво ли още не. Освен това работата с него се очертава като невероятно елементарна и интуитивна за дизайнерите.

Иновации в Геймплея

Известни са вече някои от основните козове, които мистър Килмор смята да изиграе срещу опонентите си в пазарното наддаване.

Поливизьор. Идейна вариация на обичайните очила за нощно виждане, позволяващи на Тайлър да разбере доколко опасни са враговете, срещу които се е изправил. Когато си включиш поливизьора ще можеш да виждаш аурите на персонажите, установявайки кой е най-агресивният, интелигентен или важен индивид в дадена група. Силата, посоката и честотата на примигване на аурите ще ти подсказват кого трябва да очисти първо, за да оставиш вражеската агитка без водач. В добавка груповата аура ще ти показва цялостната организация на въпросната група и разпределението на отделните и членове в командната верига. С помощта на поливизьора ще можеш да откриваш агенти под прикритие в цивилни групи или пък да предвиждаш как биха реагирали органите на реда, ако вземеш заложник. Иновативната джаджа ще може да бъде използвана и в мултиплейър, за да ти показва вражеското здраве, въоръжение и броня.

На всичкото отгоре алтернативният режим на поливизьора ще включва някакви матрични ефекти, при които камерата се засилва към посочения враг и се завърта стремително към него, показващо аурата му в цялата ѝ графична прелест. Нефункционално, но красиво.

Филмов монтаж. За кинематографичност си говорехме. Е, благодарение на Hollow можеш най-сетне да се отдадеш на мечтаната режисьорска кариера, защото след всяка мисия ще можеш да видиш какви си ги вършил с помощта на разнообразни външни камери и да монтираш собствени филмчета на база на заснетия материал, добавяйки дори допълнителни визуални ефекти, задължителните каданси и играейки си с фокуса.

Заложници. След Splinter Cell взимането на заложници, разпитването и принуждаването им да отварят врати с опрян в темето пистолет вече не е нещо невиждано на монитор. Позабавният момент е, че тази опция присъства и в мултиплейъра на Hollow и ти дава възможност да награбиш за врата някой особено ценен за противниковия тим индивид, тормозейки го по някой от описаните малко по-долу начини.

Холограма. Тайлър ще разполага с възможност да изпрати собствената си холограма на сравнително близко разстояние, като по този начин може да разгледа избрани части от нивото или да привлече вражеското внимание.

Контрол над времевия поток. След като подаде оставка пред Фара, Принца очевидно е заел кинжала си на Тайлър Килмор. Заиграването на персийския пич с пространствено-времевия континиум беше прекалено добра идея, за да остане приковане само към хита на Ubi Soft. ZootFly обещават да я издигнат до нови висоти. Така, освен да забавя времето и да го връща назад, за да поправи непосредствени гафове Тайлър ще може и директно да го замразява. В резултат ще можеш – примерно – да хвърлиш сандък от покрива на небостъргач, да спреш хода на времето, да скочиш върху замръзналия във въздуха сандък, да разбиеш някой прозорец и да влезеш през него. Звучи куул, откъдето и да го погледнеш.

Мултиплейър

Ако си чел внимателно вече си разбрал, че ще има и такъв. При това брутален. Наред с класиките capture the flag, team deathmatch, co-op ще имаш на свое разположение и отборен мултиплейър, който може да помете от клубните хардове, както особено омразния ми Counter Strike, така и особено любимия ми Battlefield. В него ще има три страни – Полицията на Центропа, Бунтовниците от Огледалния град и Неандерталците от Подземния свят. В хода на играта трите отбора ще могат да сключват някакви съглашения, като примерно два от тях да се обединят срещу третия, но в края задължително ще има само един победител. В добавка, членовете на отбора, който е бил унищожен първи ще могат да избират към кой от оставащите два отбора да се риспоуннат. Новите фийчъри тук са, както следва: инфилтрация като шпионин в противников отбор, вземайки дрехите на някой убит негов член; вече споменатото вземане на заложници; възможност да изтезаваш разкрит двоен агент за информация; вземане на военопленници, които няма да имат възможност да се риспоуннат, но могат да бъдат освободени ако пропеят – в този случай на тактическата карта на противника излиза допълнително инфо за тима, чийто пленен член е проговорил, за да се върне в играта; възможност играчът да се преструва на мъртъв, въргалящ се сред мършата по бойното поле; както и особено перверзната, но укрепваща бойния дух опция да излекуваш другарчето си, като му дариш част от собствения си живот.

В заключение

Чакам, гледам със светнал поглед във витрината на ZootFly и точа лиги като хлапе пред сладкарница. Ти също би трябвало да го правиш, освен ако не смяташ, че думата „геймиng" означава особено заразна болест по едрия рогат добитък. Или просто вече не вярваш на превюта, за което – честно казано – не мога да те виня.

ESWC 2004 – България:

квалификациите започват

Българският представител на Световната купа по електронни спортове, обяви началото на записването за участие в турнира. Всички геймъри, които с нетърпение очакваха най-голямото състезание в Европа, могат да започват да се готвят.

Търсят се най-добрите играчи на Warcraft 3: The Frozen Throne, Counter Strike и Pro Evolution Soccer 3, които да защитават достойно 11-тото място завоювано от представителният ни отбор на ESWC 2003. Тази година на гранд финала в Поатие (Франция) ще премерят сили повече от 500 състезатели от над 50 държави.

Водещ национален организатор на надпреварата ще бъде **ALIEN`S CLUB**, за повече информация www.aliensclub.com.

Интересно е да се отбележи, че финалните, решаващи срещи ще се изиграят на живо в София Ленд. Там организаторите са предвидили грандиозно шоу със сешъни на най-известните DJ на страната. То ще съпътства финалите и ще бъде дневно електронно парти, което вечер ще се пренася в столичните клубове. За участниците ще има много награди и изненади, а обявяването на Представителния отбор и награждаването на финалистите ще стане в присъствието на много официални гости.

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

NVIDIA

КАРТАГЕН

Автор: SAA

Ето че доживяхме и дългоочакваното продължение на Келтски Кралe - единствената (засега) световнопризната българска стратегия в реално време. Заглавието му на роден език е Картаген. Уточнявам го само защото във всеки регион на планетата играта е позната под различно име (Nemesis of The Roman Empire в Щатите, Imperium в Испания и т.н), не че допускам да не сте чули за какво иде реч...

Заглавията много, едно обаче е сигурно – и този път нашенците свършиха добра работа! Картаген определено надминава предшественика си във всяко едно отношение. По-слабите аспекти на Келтски Крале са преразгледани и променени из основи, а там където оригиналът си е наред, всичко е излъскано до блясък, за да се превърне родното заглавие в истински хит. Бих казал, че енджинът е единственото, което обвързва двете игри, но и по него е поработено сериозно. Нека според традицията да започнем с:

Историята

Както се подразбира от самото заглавие, Картаген разглежда периода на трите пунически войни между едноименния град-държава и Римската империя, състояли се през I - II век п.р.н.е. Този път създателите са променили подхода си и двете кампании са обвързани не толкова с личните преживявания на героите, колкото с глобалното развитие на конфликта. Първа по хронологичен ред е картагенската – тя проследява победния поход на африканците от акустирането на техните сили на иберийския полуостров до стените на Вечния град. Втората третира превземането на Сицилия от римските войски и настъплението им през Африка до падането на самия Картаген. Акцентът в соловата игра пада върху мащабните сражения и динамичната промяна на ситуацията по цялото бойно поле. Смея да твърдя, че всички мисии са уникални и никъде не се налага да правите нещо, което вече знаете как става – това е силно нетипично за подобен род игри и обуславя интересен:

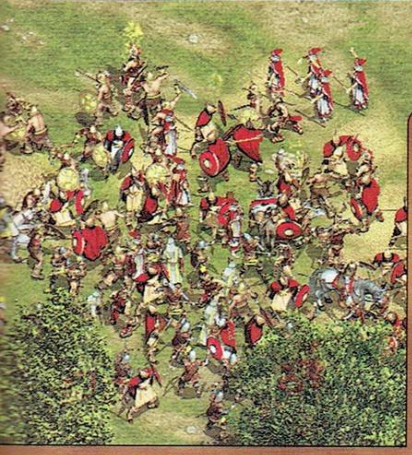
Геймплей

Искам веднага да изтъкна, че в тази игра е абсолютно наложително да контролирате повече територия от опонентите си. Това е най-важното условие за победа. Колкото и велик пълководец да сте, ако

икономиката ви е слаба нямате никакъв шанс. Всички ваши действия трябва да бъдат подчинени на увеличаването на империята ви. Контролът над отделните обекти по картата ви осигурява определени предимства – ресурси, допълнителни единици, магически предмети и т.н. Освен това за всички раси е добавен ъпгрейд, който еднократно генерира сериозна парична сума в укрепленията под ваше командване. Това означава, че можете да имате сериозни проблеми, дори ако само за кратък период от време оставите опонента си да владее голяма част от картата. От друга страна е необходимо внимателно да прецените кога да изискате „данъка" от вашите територии, защото след като той бъде активиран е необходимо известно време докато укрепленията ви генерират и изпратят богатствата си към градовете ви, а междувременно всичките ви опоненти бивят надлежно уведомени, че очаквате постъпления. Тук е добре да спомена, че вече не само ресурсите в населените места, но и тези в керваните могат да бъдат превземани... Въпреки всичко факторът, който най-силно влияе на геймплея са:

Расите

Освен познатите ни гали и римляни са добавени две изцяло нови раси – картагенци и иберийци. Както вече споменах, играта е ориентирана към по-мащабни сражения и новите ни познайници са в унисон с тази тенден-



ция. За целта Картагенците залагат на тясна специализация в определен род войски. Този подход им позволява да ги добиват по-евтино. За всяка друга раса би било непрактично да разчита основно на един вид единици, защото веднъж надушил тяхната слабост, противникът ще се възползва от нея максимално. Дори това не е сериозна пречка за военната машина на Картаген щом тя веднъж заработи! След придобиване на съответните технологични подобрения въпросният род войски става много евтин и покачва ниво пропорционално на количеството единици от него, което притежавате. В играта картагенците разчитат основно на наемна армия (както е било и в действителност), а тази последната никога не се е отличавала с особени морални задръжки – по време на битката войниците ви най-безцеремонно ограбват убитите от тях врагове и ви доставят плячката, когато се отбият в някое контролирано от вас населено място. Ако пък техен другар загуби живота си за каузата... абе, има ли значение от чий труп са парите като все една и съща хазна пълнят.

Като стана въпрос за инвестицията на човешки животи в злато, не мога да не обърна внимание на една груба нейна проява – картагенците могат да продадат в робство определена част от свободното население на всеки свой град. Всички други раси конвертират храна от селата си в пари, което става по следната схема - отглеждат хора, за да правят манджа, която после продават (доста неизгодно). Е, африканските ни приятели явно не са особено добри готвачи, но все пак намират достойно приложение на обитателите на селата си след като ги запратят към близкия град. Върхът на цялата работа са свещениците на расата – наред с многото неща, на които са способни приживе, след смъртта си те възкръсват в ролята на добре познатите ни от миналата игра зомбита („в едно се бият живи и умрели", както е казал поетът), няколко от които са способни да накарат и най-могъщата армия да отстъпи.

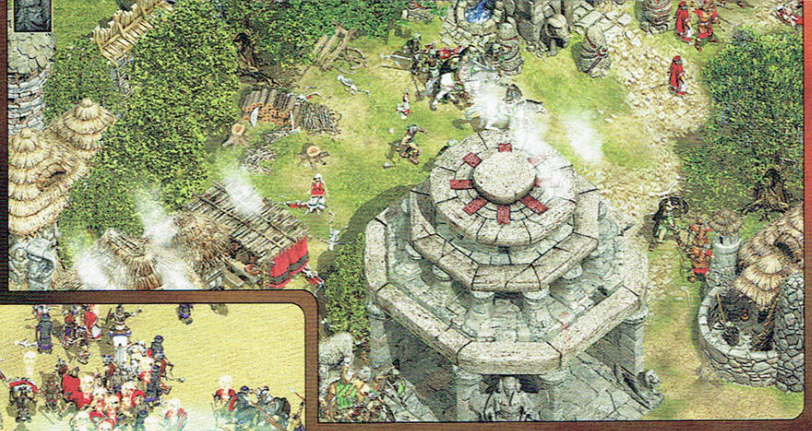
Може много още да се говори за особеностите на Картагенската раса, но мисля че основната ѝ идея е пределно ясна – тренирате много войски, биете се, губите единици, забогатявате, убивате врази, забогатявате, завладявате села и градове, забогатявате, наемате още повече воини...

Макар и с по-конвенционален подход, иберийците са не по-малко опасни. Те са расата с най-силно изразени предимства и недостатъци на различните единици. Правилното им комбиниране е от изключително значение, затова ще си позволя да ги опиша по-подробно. Гръбнакът на иберийската войска са защитниците. Оставени сами на себе си те са практически безобидни, за-

щото нанасят доста ниски поражения за единица време. За сметка на това, обаче, дефензивните им екстри (абсорбират част от понесените от тях щети и отбиват първата атака на всеки свой противник), комбинирани със сравнително добри, за техния клас, жизнени точки им осигуряват голяма продължителност на живота, дори в интензивни сражения, срещу практически какъвто и да е противник. И така, след като веднъж опо-

нентът ви се заеме да чопли вашите защитници идва ред да вкарате в сражението елитните си части, които при нормални обстоятелства биха дали големи жертви преди да се развихрят. Иберийците притежават конницата с най-смъртоносна атака в играта, а гвардейците им отнемат по една десета от жизнените точки на противника, който ударят. И двете единици са с малък живот и не биха имали шанс ако са на предни позиции в началото на боя, но след като противниковата армия е заета с нещо друго, започват да сеят смърт необезпокоявани.

Също така иберийците притежават единствените невидими войни в играта – убийците. Те са страшно скъпи и можете да имате силно ограничен брой от тях, но нямат равни, ако са добре натренирани. Могат да бъдат използвани за превземането на ключови обекти в тила на врага, унищожаването на обози или екзекуцията на негови герои и свещеници. С тяхна помощ способният играч е в състояние да омаломощи до неузнаваемост всяка вражеска армия.



Основната слабост на расата е, че единиците ѝ бързо се изтощават на вражеска територията. Затова се провеждат светкавични походи за усвояване на нови владения, които след това се отбраняват. Дефанзивните действия са стихията на иберийците – те могат да предизвикат масова мобилизация на населението в градовете си, при което евентуалният завоевател бива залят от пълчища „милиционери". В този случай магията на техните чародейки е особено ефективна. Тя редуцира щетите върху приятелските единици в определена област до минимум. Това е начинът да превърнете привидно незащитено селище в непристъпен бастион. Иберийските герои и единици трупат опит с течение на времето, така че минутите прекарани на сигурно място зад стените в никакъв случай не са загубени.

Нивото на опит на единиците и героите в Картаген е много важно и обикновено играчът, който успее да „отгледа" войската с най-много експириънс побеждава. За да му помогнат в това начинание, момчетата от Haemimont Games са разработили уникални начини за трениране при всяка от расите, както и по една екстра, която единиците носят със себе си. Ако притежателят ѝ се разправи успешно с първия си противник, предметът (който дотогава само присъства в инвентара му без видим ефект) става активен и подобрява някоя от характеристиките му. За съжаление ако ви убият боеца, екстрата си отива заедно с него. Като цяло най-лесен е методът за трупане на опит при иберийците. Чародейките им още с раждането си могат да тренират единици до четвърто ниво, а след разработването на съответните подобрения в храма и до десето. В мрежова игра отборите, включващи иберийц получават сериозно преимущество в началото. Галите и римляните покачват ниво както преди – чрез усилени тренировки и последващо лекуване на единиците, взели участие в тях, а за картагенците вече споменах.

Специално внимание заслужава и изкуственият интелект, който е подобрен драстично. Компютърните опоненти прилагат успешно всяка една от гореописаните тактики, както и много други. Въпреки, че единственото предимство на ИИ е предварителното познание над картата, на висока трудност той е достоен противник дори за най-добрите играчи и превръща всяка тяхна грешка в истинско бедствие. Дори се наложи допълнително да бъде позаслабен, за да има

смисъл да се играе срещу него. Въпреки всичките достойнства на компютърните опоненти, горещо ви препоръчвам да опитате:

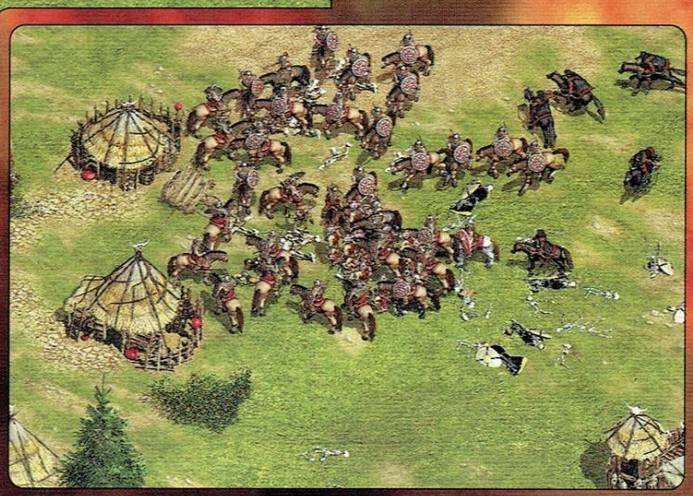
Играта в мрежа

Последната вече е доста по-стабилна и неколкократно по-бърза. Основната причина за препоръката ми обаче, е добрият баланс между расите и изключителното разнообразие от ситуации, на които ще попаднете. За това допринася и преработеният генератор на случайни карти. Той вече следи за равнопоставеността на стартовите позиции на играчите и правилното разположение на телепортите. Силно впечатление правят и предварително генерираните обекти и локации по картата – в някои от селата направо да ти се прииска да поживееш.

Докато Келтски Крале като че ли леко доскучаваше след няколко часа с приятелите в кварталния клуб, мрежовата игра на Картаген е придобила облика, който предшественикът ѝ трябваше да притежава! Последното изречение несъмнено навежда на мисълта за:

Графиката

За нея няма какво толкова да се каже. Енджинът на Картаген е същият като на предшественика му. Промените, които е претърпял са свързани основно с бързодействието. Двете нови раси изглеждат доста добре, сградите на иберийците правят изключително впечатление! Включени са много нови природни и материални обекти, някъде мернах дори прочутия иберийски каменен бик, така характерен за облика на полуострова по онова време.



Звукът

Тук работата е съвсем различна. На този аспект е отделено голямо внимание. Като започнем от фоновите теми, които перфектно съответстват на динамиката на играта и стигнем до репликите на единиците – по пет за всяка. Плахият картагенски ездач, който недоволства от поведението на своя слон (веднага предизвиква асоциация с някой, опитващ се да направлява природна стихия, напълно съзнавайки безсмислието на такова начинание) и истеричният иберийски конник, впускащ се в атака, просто трябва да бъдат чути! Дори глобалните заклинания имат собствени теми, съответстващи с времето, оставащо до завършването им. След толкова много суперлативи май е време за малко:

Критика

С риск да бъда заклеймен като враг на отечеството все пак трябва да спомена няколко неща. На първо място бих изтъкнал продължителността на отделните игри. Ако сте на отбори от по три-четири човека онези „няколко часа в кварталния клуб" дето ги споменах по-горе може да не ви стигнат да завършите дори една. Личи си, че са положени доста усилия в тази насока, бих казал, че времето за изиграване на игрите е намаляло около два пъти, но все още не е достатъчно кратко. Имайки предвид дълбочината на геймплея, на мен това не ми пречи, но веднага се замислям за други добри игри, които много хора захвърлят преди да са дочакали края на първото сериозно сражение. Картаген има предимството, че сблъсъците са почти непрестанни, но общата продължителност е твърде голяма.

Втората ми забележка е към времетраенето на двете кампании – общо десет мисии. Изиграват се за петнайсетина часа пряко сили. Създателите са включили и няколко допълнителни солови сценария, но те също не добавят кой знае колко към общата продължителност. За експанжън това би било напълно достатъчно, но не и за самостоятелен продукт.

Последната ми сериозна критика е към застаряващият вече енджин на Келтски Крале – истина е, че да поддържаш по две-три хиляди единици на картата, от които двеста-триста на екрана не е лесна работа и не може да се очаква особено разнообразие от движения и ефекти, но все пак, като че ли е крайно време да се помисли за радикална промяна на визуализацията. Айде, стига толкова, че ще ме линчуват колегите.

За финал искам да кажа, че Картаген е нещо много повече от клонинг на Келтски Крале. Той е игра със собствен дух и ще заеме своето достойно място от дясната страна височайшия си баща.

dev haemimont **pub** пъблиър **жанр** стратегия **url** www.enlight.com/ca **pc** 500mhz, 128mb ram, 32mb video **cd** 1 **усвояване** 5-10 минути **прилича на** enclave, dynasty warriors

CHICAGO 1930

Автор: Duffer

„Къв си ти, бе? Нямаш никакви комплекси ...че чак на теб ме хваща яд?“
- Ивана

„...flawless, absolutely flawless“
- Ones „Flawless“

Искаше ми се да кажа, че случаят е именно такъв. Искаше ми се да поставя по-висока оценка на тази игра. Искаше ми се да ви съобщя, не без известно задоволство, че след двете си наистина добри игри **Desperados** и **Robin Hood**, *Spellbound* идват, за да ни зарадват с трето, още по-добро заглавие. Искаше ми се също така да кажа, че тази игра е прецедент по отношение на 99% изпълнени маркетингови обещания - перфектно във всяко едно отношение заглавие. Уви, случаят не е такъв..

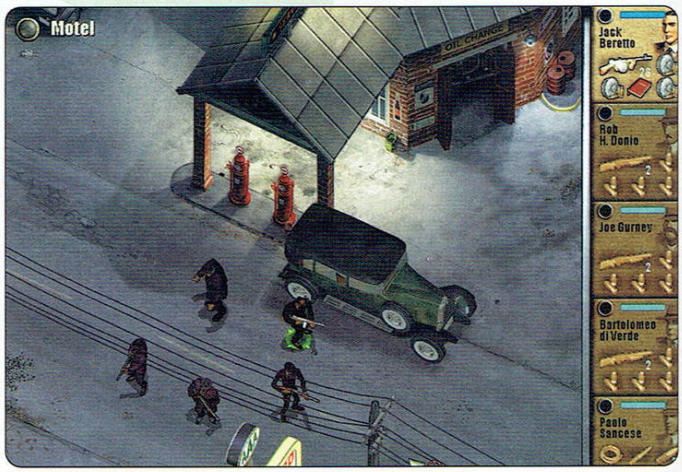
Чикаго през 30-те на миналия век

За зла беда това е един от малкото ми любими фрагменти в доста бедната на такива американска история. Ерата на Черната ръка (по-късно станала печално известна с името Коза Ностра - „Наше дело“), ерата на Сухия режим - разцветът на всичко онова, което сме свикнали да обобщаваме с името „мафия“. Епохата на Чарли *Лъки* Лучиано, Бъгси Сийгъл, Меир Лански и Ал Капоне. Време, наситено с престрелки и гангстерски войни; влязло в летописите с шеметни истории за бързо забогатяване - истории за бедните и незначителни еврейски, италиански и ирландски момчета, превърнали се с аргументите на оловото във велики донове, дърпащи конците на огромни престъпни синдикати. Не на последно място и време на железните мъже на закона - Недосегаемите, натоварени с нелеката задача да водят тежка и неуморна битка с мафията - често на ръба на закона и позволеното.

Замириса ли ти на барут? На канадска ракия? На кръв? Обуздай се – в тази игра няма такова нещо...

Тактическа екшън боза

Пардон – игра исках да кажа. Но пък реших, че грешката е вярна. Концептуално, поредното отроче на Spellbound не се различава особено от предишните им две заглавия (напомням Desperados и Robin Hood). Накратко – представи си евтин скин за Comandos. Кампанните са две - една за „капо ди тутти капи“ и една за блюстителите на реда. В първата ще играеш на страната на Дон Фалкон, чиято основна цел в живота е да измести от пазара на нелегална пиячка, основния си конкурент Ханк О'Нийл. Във втората си Едуард Наш („*клише! клише!*“ - бел. жадната за кръв критика) - типично-то ирландско ченге - с корави юмруци, но меко сърце, посветил живота си на фикс-идеята да скрои раиран костюм на горе-описания Дон Фалкон. *Идилия!*



Оценката за оригиналност на историята е извън скалата - Word-а отказва да изобразява отрицателни числа.

Доброто старо 2D

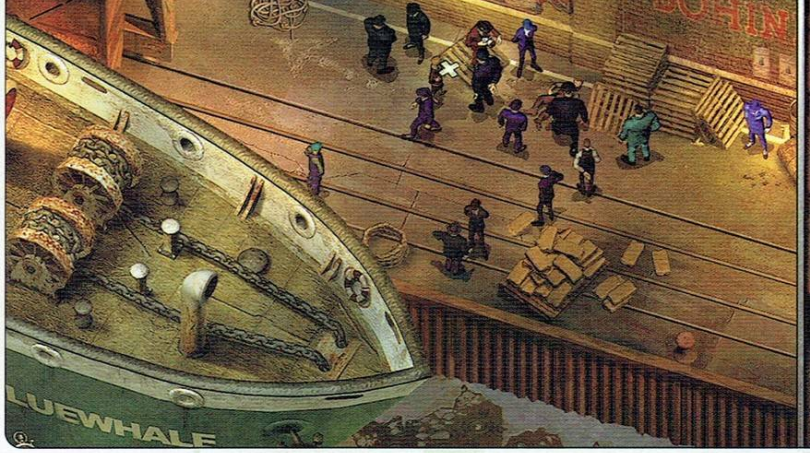
Да - енджинът е същият. Новите енджини изискват:

а) пренаписване (разбирай влагане на пари);

б) лицензиране от друг разработчик (разбирай влагане на пари);

В резултат, ставащото на екрана отново е в познатата изометрична перспектива, която – за разлика от Comandos сериите – не е претърпяла никаква еволюция - фиксиран ъгъл на камерата, без възможност за зуум и ротация. *Идилия!*

Подържа се главозамайва-



щия брой от цели 2 резолюции - 800x600 и 1024x768. Втората прави нещата да изглеждат като стар руски филм по БНТ през '80-те - разбирай две тлъсти черни ленти горе и долу. Въпреки това не мога да не призная, че картите са рисувани с въображение, не им липсва детайлност, за сметка на това са отчайващо неинтерактивни. Всъщност това е глобален недостатък на цялата игра - предметите от инвентара са толкова малко, че лесно можеше да се мине и без тях. На практика персонажът дори няма отделен прозорец за инвентар.

Добрият, Лошият и... Тълото копеле (в ролята, излъгалият се геймър)

Ако решиш да поемеш порочния път на коравосърдечен гангстер, твоят аватар за времето на пътуването ти ще бъде Джак Баретто - изпечен престъпник и дясна ръка на Дона на фамилията. Ако пък избереш страната на закона – ще имаш удоволствието да се киприш с физиономията не на друг, а на самия Едуард Наш – ченге до мозъка на ирландските си кости. При все това, независимо кой път ще избереш, геймплеят е сходен в основата си: обезвреди (убий) всеки опонент по картата, реши малкото прости пъзели в нивото и на всяка цена избягвай смъртта на персонажа си. По няколко думи за всеки елемент:

Битките. Ако си с бокс или бухалка, нямаш проблем - приближаваш се – „прас" и врагът спи с рибите. Не така стоят нещата обаче при оръжията с прицел (пистолети, пушки, автомати). Не можеш, повтарям ***не можеш*** да се прицелваш и да се движиш едновременно. Словосъчетанието „sitting duck" говори ли ти нещо?

Пъзелите. Абсолютно никакво предизвикателство. Винаги съм си мислел, че не е възможно да съществува нещо по-мързеливо от налегнат от сладка дрямка махмурлия-автор на Уъркшоп в дъждовен неделен следобед, но явно съм се лъгал. Само на леност отдавам факта, че задачите най-често включват безсмислено мотаене из нивото, търсене на ключове и аптечки, безцелни, излишно разтеглени разговори. Идилия!

Единственото полезно хрумване тук е малката иконка на над главата над NPC-тата, по която можеш да съдиш как са настроени към персонажа ти. Тази опция е по-полезна за Наш, защото той е човекът, който разпитва и събира улики. Баретто просто ги убива, ако се зъбят.

Като особено „велико" постижение в тази част ще спомена, че за да претърсиш убит или зашеметен персонаж, трябва ***задължително*** да го преместиш. Е, какво стана с простичката опция "search body"?

Кекавото ти компютърно алтерего – споменавам само, че ако нокаутират персонажа ти, любезен надпис те осведомява, че въпросният ще се свести след 5 минути (астрономическо време). Във връзка с това авторите те съветват да лоуднеш скорошен сейф, а ако нямаш такъв да се поразходиш малко докато чакаш. *Идилия!*

Геймплей, погребан под могила от бъгове

Чикаго 1930 несъмнено ще влезе в персоналните ми „Златни анали на игрите с най-малоумен компютърен AI". Просто те призовавам да наблюдаваш как управляваните от компютъра персонажи се шматкат неориентирано из нивата, нахъсено, с апломб имитират Брауново движение и смайват с безсмислените си, налудничави действия. Примери - фотограф снимащ трупа на убит гангстер, продължава упорито да щрака празното място много след като съм преместил тялото (за да го „претърся", нали се сещаш?).

Гангстери обикалят из нивото и ревят: „Къде се смота фе мооой!" и „Ш'та прибия ве фий!" - търсят корумпираното ченге, убило шефа им. Това, което са пропуснали да забележат е, че преди повече от 15 минути същите те са изпразнили по 2 пълнителя в него и в момента тъпчат по изстиналото му тяло. И т.н. и т.н. - мога да продължа да изброявам до сутринта.

Между другото с играта, дори на максимална сложност, вероятността да усетиш тръпка е минимална. Причината за това се корени в следното: твърде често можеш да се приближиш спокойно до група гангстери, въоръжен само с бокс, а после бавно и систематично да ги пребиеш един по един. Другарите им през това време ще те зяпат тъпо и овчедушно, очаквайки да дойде техния ред. Някои от тях дори ще продължават да разговарят с лежащия на земята, техен другар, който току-що си окъпал в кръв и мозък. *Идилия просто...*

Финални Вопли

Единственият светъл лъч в цялата тази... свищнина е неочаквано добрата музика - в идеален унисон с атмосферата на 30-те години, леко джаз, мелодична - наистина гали ухото. За сметка на това озвучаването и то е паднало жертва на лютата конкуренцията за титлата в категория „най-успешно отбиване на номера". Редките случаи, когато ще чуеш някакви гласове, са предимно тези при първоначалния инструктаж преди мисиите, в които шефовете ти ще ти обяснят какво трябва да се свърши.

В заключение: нищо не е в състояние да оправдае Spellbound за проявеното пренебрежение към играча. Не зная дали играта изобщо е минавала през някакъв по-сериозен бета тест, но ако трябва да предполагам – бих казал по-скоро не.Тя е така обилно ганирана с малоумия, че чак се чудя дали по нея са работили същите хора, които ни дадоха толкова добро заглавие като Desperados. И ако са те – да не би случайно да са си направили майтап.

Само че, знаеш ли какво? Ами... не е смешно.

ПРОСТО ТЕ ПРИЗОВАВАМ ДА НАБЛЮДАВАШ КАК УПРАВЛЯВАНИТЕ ОТ КОМПЮТЪРА ПЕРСОНАЖИ СЕ ШМАТКАТ НЕОРИЕНТИРАНО ИЗ НИВАТА, НАХЪСЕНО, С АПЛОМБ ИМИТИРАТ БРАУНОВО ДВИЖЕНИЕ И СМАЙВАТ С БЕЗСМИСЛЕНИТЕ СИ, НАЛУДНИЧАВИ ДЕЙСТВИЯ.

dev spellbound **pub** wanadoo **жанр** тактически екшъни **url** -- **pc** 300mhz, 64mb ram, 4mb video **cd** 1 **усвояване** 5-10 минути **прилика на** commandos, desperados

CONAN THE DARK AXE

Автор: Fall-From-Grace

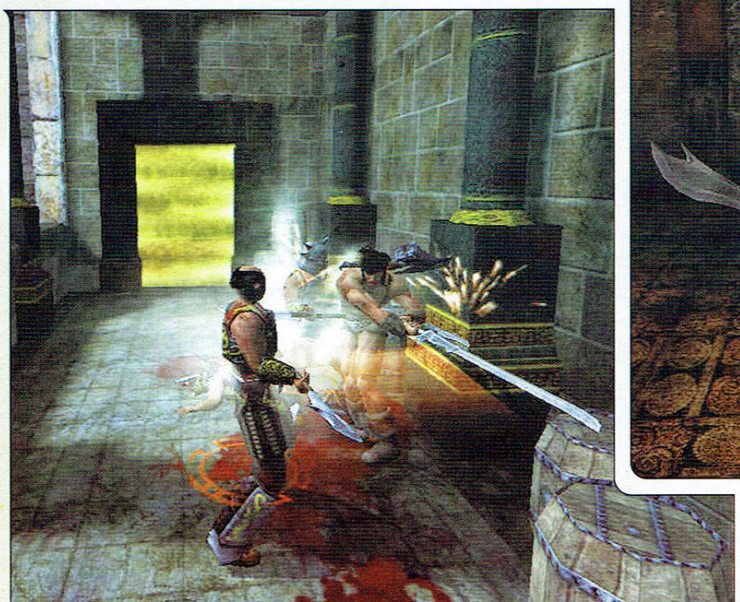
„Ми т'ва е някакво такова – вървиш и трепеш някакви гадове"

powered by mEd

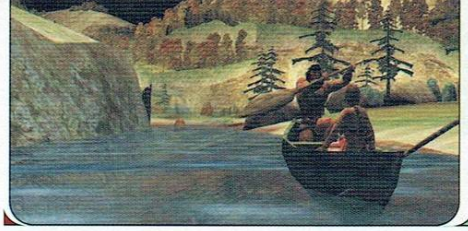
Честно казано любимият всички нам колега успя за пореден път да синтезира 2 страници статия в една наситена със съдържание фраза, която оставя мен – скромният автор – да се опитам да измисля нещо, което да не се съдържа в нея. За съжаление точно Conan не е играта, която би навела когото и да е на някакви творчески размисли, които с трепет да пише върху белият лист. Тя е по-скоро от онзи тип игри, които те навеждат на мисли от рода на „Сега, горе-долу ми е интересно к'во ще стане накрая, ама трябва ли да мина през всичко това, за да разбера?!" С толкова много думи се опитвам всъщност да кажа, че Conan е крайно малоумна игра и се съмнявам да се намери някой ментално здрав индивид, който да се нагърби да я изиграе цялата и да се забавлява в процеса (освен мен разбира се, но тук случаят е особен).

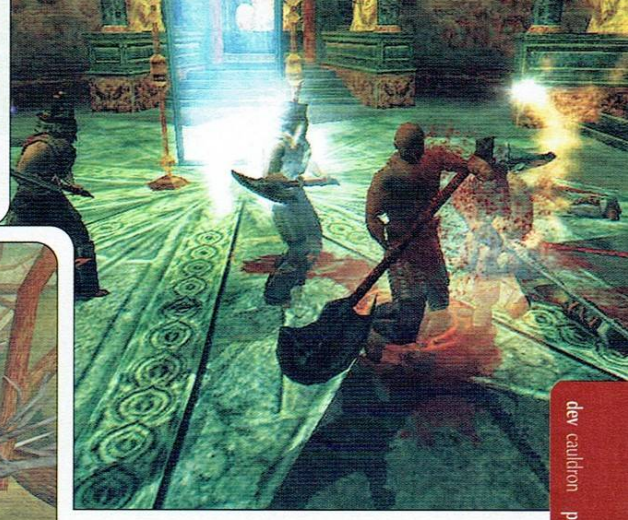
Но да караме по същество. Историята разказва за едно от многобройните приключения на Конан (убеден съм, че тази новина е шок за част от вас), което започва като лично отмъщение (прозяв) и завършва със спасяването на целия свят от зъл таен култ, опитващ да призове ужасен демон (прозяааав) и само нашият мощен варварин е способен да спре това, благодарение на нечовешките си способности (прозяааааааааав). Фентъзи ту да боун. Честно, има ли някой, който да се впечатлява от тези неща?! Да не говорим, че въпросната фабула ще я загреете горе-долу към края, защото играта по никакъв начин не се труди да ви осведомява какъв го дирите по разни пещери и джунгли и какви са тези идиоти, с които се биете. Планът явно е бил историята да се разкрива постепенно във филмчетата (които са доволно начесто, за сметка на това са с енджина на играта), обаче там разказвачът е очевидно е зает да ви обяснява колко точно могъщ е Конан, за да се справи с еди-какво-си, или пък какви стоки се изнасят от Кордава, вместо да направи някакъв бегъл намек защо сте се забили посред пустинята, или какво му е важното на онзи вулкан. Като се има предвид, че историята би била една от 2-те причини евентуално да играете Conan предполагам, че авторите са заложили на мистериозността. Ми... не се е получило.

Виж, графиката е относително добра. Околната среда изглежда доста добре – в разните ледове и в оръжията лазят отражения, пламъците изглеждат екстра, в джунглите реалистично се поклащат растения. Включени са партикъл ефекти – когато сечете различни повърхности хвърчат искри или трески, можете да трошите разни неща в разгара на боя, което добавя известна реалистичност. Тя, за съжаление, мигом е унищожена от отчайващо грозните модели, които са ръбати (ясно се вижда къде се свързват отделните части), нискодетайлни и очевидно задвижени от някой, който си е изкарвал прехраната 20 години като кукловод. Моушън кепчъринг не знам дали изобщо има, предвид колко отчайващо зле се движат всички и в частност самият Конан, който тича като насран и скача като изсипан. Да не говорим, че няма елементарна анимация за катерене върху ниска неравност, което води до абсурдните ситуации да подскачате като идиот, за да преодолеете стъпало или някакъв мизерен клон. Няма и анимация за слизане по стълби, тоест по тях можете само да се катерите и точка. Ако не дай си боже трябва да се върнете се мятате смело надолу в дупката (нищо че е високо примерно 15 метра) и се молите да не се пребиете, щото последният ви сейв е през половин игра. Също така щедро ви е предоставено удоволствието да падате през дупки в пода, които не се виждат (клипинг ли чух), да се заклещвате в части от стени (тук бясно се набирате на всички контроли барем успеете да излезете, щото нали се сещате де е сейва) и да се лутате половин час, докато намерите откъде трябва да се покачите, за да продължите. Но да кажем, че всичко това са дребни пречки за един истински Конан фен (трябва да е ебати фена, верно), който ще се хвърли настървено на геймплея и битките с безбройните врази и ще се радва на смущаващо многото комбота. Всъщност геймплеят би бил на доста добро ниво, ако не бяха няколко доста сериозно спънки. За начало, ще установите, че както и да си нагласите контролите няма да ви е удобно. По принцип се управлява със стрелките а камерата се върти с мишката, обаче на моменти (бягане от търкалящ се камък, преминаване покрай люлеещи се чукове, битки с 5 противника в тесен коридор) за кеф на крайния потребител движението на камерата е деактивирано и завиването става с другите стрелки, което значи, че трябва да се разчекнете върху клавиатурата и пак няма гаранция за успех. Самият Конан е ужасно спънат – завърта се



мудно, има някакъв мизерен стрейф, с който не можете да избегнете и бясно устремил се към вас охлюв, скокът е толкова сакат, че никога не сте сигурни дали ще успеете да прескочите нещо изобщо. Няма претъркалване встрани или отдръпване назад – единственият начин да избегнете атака е да блокирате. Тук хватката е, че за да блокирате успешно трябва да сте се насочили в посоката на удара, а има и някои атаки, които не могат да се блокират, което прави битките със стрелящите и движещи се гадове особено изнервящи. За сметка на това има комбота – които са сигурно към 50 и всяко може да се ъпгрейдва на три нива. Това става с опита, трупан с всеки убит противник. По-голямата част са за меч и има около 1/3 за брадва. Има по-прости и по-сложни, които изискват някое от по-първите, за да станат достъпни. Това може да звучи добре, но на практика има примерно 5 удара, които подсичат краката на врага. Да не говорим колко са безсмислени, предвид че започват с широк удар на нивото на гърдите, който врага спокойно блокира с щита и комбото се прекъсва. С другите е горе-долу същото, а тези, които изискват последователното натискане на повече от 4 последователни бутона реално не могат да се направят, сори. Обезсмисля ги и фактът, че намирате едни огромни мечове, които правят колосални щети, но не могат да се правят комбота с тях (!). Такова е и най-мощното оръжие в играта – честито. Но те враговете ви, така или иначе, са толкова тъпи, че сигурно ще умрат от глад ако не ги пребиете вие. Груповата им стратегия се състои в това да се скупчат на камара, за да се секат един друг и да са ви по-удобни да ги заколите с един удар. Единствената по-любопитна екстра представлява възможността да се пренесете в измерението на Кром ако ви убият в бой, където ако съхтите двама бабаита се съживявате и продължавате. Това, предвид факта, че за сейв се използват едни камъни които… Абе това е може би най дразнещия аспект в играта. Значи камъните са сложени на супер идиотски места и се случва да играете половин час без наоколо да има камък и ако се пребиете някъде, айде пак отначало. Само за да намерите 5 минути по-нататък 3 един след друг. Да не говорим колко прецакани се чувствате ако трябва да излезете от играта и нямате камък – някакъв елементарен автосейв през определено време щеше да реши нещата. От време на време има по някой бос, който се убива по ужасно сложен начин – отивате при него и го смилате от бой – супер.





Да си поговорим и за звука. Битките са озвучени горе долу добре с всичкото там дрънчене на оръжия викове и стонове. От време навреме има диалози, които ви карат да се чудите дали е възможно човек да срича докато говори. Да оставим настрана колко дебилни са самите реплики („Всико това е илюзия, тук няма никакви богатства" „О, значи съм дошла тук напразно?!"), но актьорите (или нощните чистачи във фирмата като гледам изпълнението) ги произнасят с такава убийствена интонация, че по някое време просто прескачате тези филмчета.

Предвид всичко казано дотук, ако някой сериозно е решил да играе Conan може да ми се обади за да основем The I Hate Disgusting Games Club – убеден съм, че бързо ще съберем огромна членска маса.

dev cauldron pub tdk mediactive жанр екшъл от трето лице url www.conangame.com pc 1GHz, 256mb ram, 64mb video, cd 3, усвояване 1 час, прилича на blade of darkness

VIETCONG: FIST ALPHA

Автор: Alex III

Около година след излизането на Виетконг на пазара се появи и експанжън за него – споменатият в заглавието Юмрук алфа. Заедно с него излезе и Виетконг: Пурпурна мараня (Purple Haze), който представлява просто оригиналната игра и експанжънът, опаковани в обща кутия. Какво се е променило за десет месеца във виртуалния Виетнам?

Тропическата гора от въздуха. Саванът на джунглата обгръща облите форми на планината отвсякъде. Горещата, задушна влага тегне в дробовете и в ума. Мътният пух на сутрешната мъгла се плете лениво във върховете на дърветата, далече напред вятърът почернява от дима на пожар, натежава и обезсилен се спуска към земята. Камбоджа се събужда с далечен отглас от реактивни двигатели на бръснещ полет и глухия бумтеж на взривени резервоари с напалм.

Имало едно време един F-105 Thunderchief. Имало го, но след малко няма да го има, защото бръснещият полет го прекарал над позиция на виетнамските зенитки и те го разстреляли с пряко попадение от упор. Смешно е как самолет за 30 милиона долара може да се сблъска във въздуха със снаряд за 3 рубли и 50 копейки и да падне.

Всъщност, преди малко ви излъгах. Такъв самолет никога не е имало. Напротив, него през цялото време най-активно го е нямало там – докато е слизал над короните на дърветата, докато пилотът внимателно е снижавал скоростта и е внасял прецизни последни корекции в бойния курс, докато бомбите са пропадали все по-стръмно надолу и напалмът е изгарял дървета и хора долу – този самолет никога не е напускал базата си и няма нищо общо с някакво спонтанно самозапалване на виетнамски конвой по пътя на Хо Ши Мин. Американската армия никога не е провеждала операции на територията на Камбоджа - ако не вярвате, питайте самия президент.

Разбира се, остава малката подробност с пилота на сваления самолет. Неизвестно защо, виетнамците много му се ядосали и когато той се озовал сам и без транспорт на много километри отвъд камбоджанската граница, те тръгнали да го ловят. После как да оспориш твърдението, че северен Виетнам е населен с диваци, които без повод озверяват и ни в клин, ни в ръкав се нахвърлят срещу невинни, никога не напускали базата си американски бойни пилоти? При това – забележете – пилоти, които всъщност не са там. Щура работа.

За щастие на пилота, който не бил там, наблизо се оказала (или не се оказала, зависи от гледната точка) още една група американски военни, която никога не била напускала базата си – подразделение зелени барети, водени от гл. серж. Уорън Дъглас. Той оглеждал тази страна на границата, за да избере място за нова база, която никога да не напуска.

Никога не сте чували за гл. серж. Дъглас? Не е проблем, и той не е чувал за Камбоджа, но това не му пречи да спасява пилоти там. Къде е проблемът вие да играете на компютъра си от негово име?

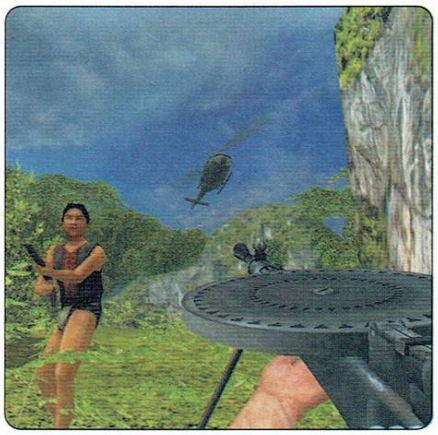
Ако случайно нямате представа за какво говоря, може би е време да обясня. Виетконг е военен екшън от първо лице, който пресъздава типични събития от виетнамската война. Играете (естествено) от американска страна, и по-точно – от името на командир на отделение зелени барети, действащо в тила на врага. „Отборът" ви се състои от (променлив брой) специализирани войници – можете да си имате лекар (ми той лекува, какво друго да прави), инженер (раздава муниции и поставя експлозиви), картечар (какво ли вършеше той...), радист (а сега да ви видим) и водач (най-важната фигура в подразделението, понеже показва пътя и без него сте *загубени* в скапаната джунгла). Не във всяка мисия имате на разположение всички гореспоменати, а понякога към вас се присъединяват и странични лица, но в общи линии тимът се състои от четири-пет души, с чиято помощ се промъквате през джунглата в търсене на виетнамци, които да избиете, или на някаква виетнамска собственост, която да вандализирате. Накратко това представляваше оригиналният Виетконг, а Юмрук алфа не пада по-далече от дървото.

Основната причина да играете Fist Alpha би била кампанията за самостоятелна игра. Добрата новина

е, че тя много прилича на оригиналната серия от мисии, които играхме с удоволствие преди година. Не е толкова разнообразна като обкръжения и задачи за изпълнение (по-рано имаше блата, подземни комплекси, нощни мисии, много промъкване и още повече съзерцаване на надписа „loading game" след всяка погрешна стъпка), но за сметка на това е значително по-малко фрустриращa. Сега действието се развива основно в джунглата, през деня и елементът с промъкването е сведен до минимум. Все още има значение дали ще успеете да подходите така, че да изненадате врага, но вече само в последната мисия имате като задължително условие да не ви забележат (което обаче прави въпросната последна мисия най-досадната част от цялата игра). Виетнамците не си играят с винтовки и револвери от миналия век, а от самото начало се разхождат с картечници, автоматични карабини и автомати. На някои места гъстотата на жълти (ОК, добре, не жълти – представители на монголоидната раса) на квадратен метър е доста по-голяма от критичната и преживяването се превръща в нещо като performing art – не всички го умеят, а тези, които го владеят, не могат да го обяснят по рационален начин. Това, комбинирано с почти нулевата видимост в джунглата, ограниченият брой save-game-ове и склонността на цели роти на виетнамската армия да се материализират от нищо пред очите ви, придава на играта уникална атмосфера тип „опълченците на Шипка".

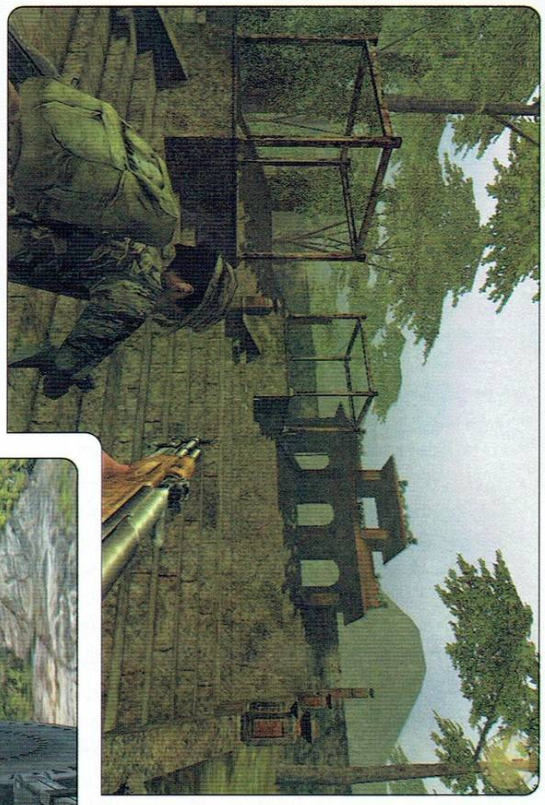
Може би най-сериозната забележка към оригиналния Виетконг беше липсата на стабилност и софтуерните проблеми. Юмрук алфа автоматично осъвременява играта до версия 1.58, но вече има и по-нов patch. Силно препоръчвам да си го инсталирате преди да започнете кампанията, защото проблемите не са останали в миналото, макар и силно да са намалели.

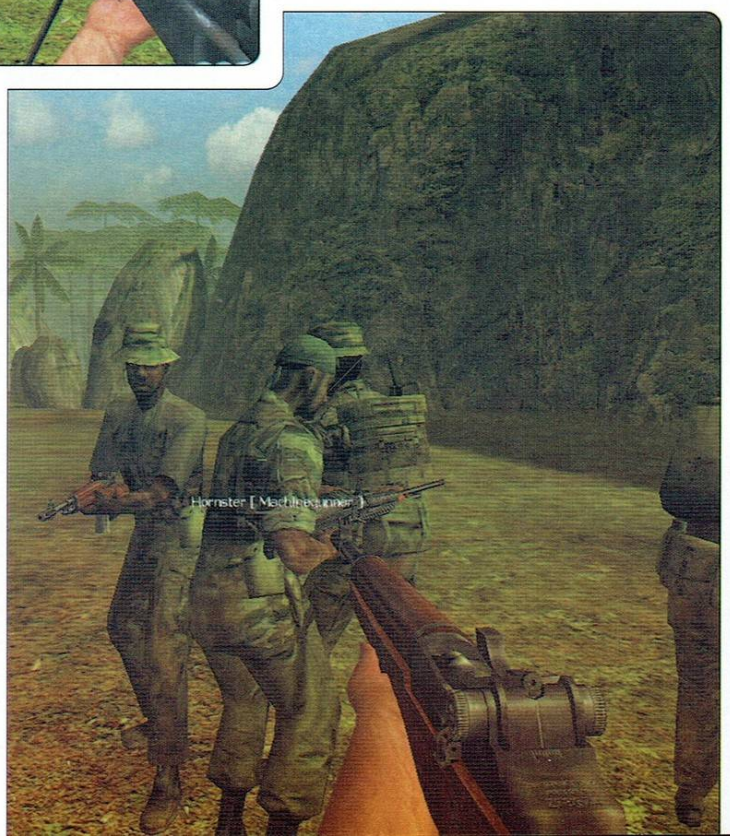
Освен новите мисии, Fist Alpha добавя по няколко оръжия за всяка от воюващите страни. Споменаване заслужават заглушеният картечен пистолет Sten и автоматичните винтовки M14 (за американците) и Токарев СВТ 38 (за руснаците). Те представляват нещо средно между карабина и автомат и вършат чудесна работа, когато са снабдени с оптичен мерник. Новост е възможността да се поставят щикове на всички видове винтовки. С тяхна помощ могат да се правят изненадващи, тихи убийства, стига да съумеете да стигнете до противника си незабелязано.



Любителите на мрежовата игра ще могат да се сражават с виетнамците на осем нови карти и в един нов режим на игра (в него двата отбора се редуват да завземат ключови точки на територията на противника). Струва си да отбележа, че повечето нови карти поддържат кооперативна игра, където играчите воюват с орди управлявани от компютъра врагове – много забавен и развлекателен начин човек да употреби времето си пред екрана в компанията на приятели. Ако пък нямате приятели под ръка, винаги можете да се впуснете в генерирана от компютъра бърза битка – нещо като мултиплеър, но само с един играч.

Като цяло обаче играта си е останала същата. Графиката и звуците не са се променили ни на йота, геймплеят е старият, добре познат от преди година, и даже персонажите от тима на зелените барети в кампанията са същите (с изключение на главния герой, Уорън Дъглас, и виетнамеца–водач). Изиграването на мисиите от новата кампания е забавно, но оставя усещането, че нещо липсва – може би най-вече време в разписанието на дизайнерите да направят двойно повече и по-разнообразни карти и задачи. На днешна дата енджинът отпреди година изглежда стар и недодялан, още повече, че той по принцип не е правен за екшън от първо лице, а за такъв от трето. Духът на играта е запазен в експанжъна, но не той имаше нужда от осъвременяване, а по-скоро техническата ѝ основа. Сякаш Юмрук алфа идва да покаже не каква трябва да бъде играта на днешна дата, във времето на UT2004, Doom 3 и Half-Life 2, а по-скоро как е трябвало да изглежда тя преди година, в деня на излизането си. Всъщност, мисля, че това е правилният начин да се разгледжа Fist Alpha – не като експанжън, а като интегрална част на първоначалната игра. Макар по някаква причина я получаваме по-късно, тя си е същата.





dev pterodon pub take 2 жанр екшън url www.conangame.com pc 700MHz, 256mb ram, 16mb video cd 2 усвояване 30 минути прилича на call of duty, medal of honor, battlefield 1942

WARS & WARRIORS
JOAN OF ARC

Автор: Duffer

Интро

Колегата Снейк би започнал тази статия така: „Няма да съм далеч от истината ако кажа, че тази игра за мен беше преживяване с ярко изразен сексуален привкус. Един вид - чувствам се потърпевш в оня неприятен смисъл задето я играх"...

От друга страна колегата Дименсин вероятно би започнал ревюто с:

Ако тази игра ти се струва:

а) Интересна

б) Добре направена

в) Страхотна

Ти си:

а) Французин

б) Жена

в) Луд!"

Колегата Броко пък вероятно би изчерпил коментара си с така характерното за него „мхъ... мхъ...".

Кака Лара умря - да живее кака Жана!

Признавам, че воден от инфото в превюто на колежката Деймънд, бях изпаднал в генералната заблуда, че иде реч за някакво стратегическо заглавие. На тази мисъл ме наведе и името на водещия дизайнер на проекта - Тревор Чан (автор на не особено известните, но за сметка на това пълни с добри идеи Capitalism и Seven Kingdoms). Истината се оказа друга. Макар да има някой RTS забежки в основата си Wars & Warriors: Joan of Arc си е чиста проба хак'н'слаш ешкън с някой ролеви и стратегически елементи. В него ще имаш съмнителната привилегия да навлечеш очуканите доспехи на Орлеанската дева (известна с кодовото име кака Жана) и да поблъскаш известно количество нахални англичани по главите.

За разлика от историческата истина сюжетът на играта няма типичния трагичен привкус с който може би си свикнал. Точно обратното. В продължение на 8 доста продължителни мисии те очаква почти непрестанна героична патаклама, наситена с толкова „забавни" дизайнерски решения, че ще те потроши от смях (или ще ти скъса нервите в зависимост от настроението ти).

Отбелязвам, за да няма сърдити после, че историята в играта е паднала жертва на кютека – след някакво постно интро просто ти връчват меч (1 бр.), кака Жана (1бр.), Хилави Франсета за Пушечно месо (4-5 бр.) и те хвърлят в атака.

Биткаджийската система

Подобна на тази в Enclave, но в пъти по-безлична. Колкото по енергично се набираш на двата клавиша на мишката - толкова по завъртяни комбота прави кака Жана. От време на време си свободен да набиваш „пауза" и да хапваш по някой самун хляб, риба или пушено пиле за възстановяане на здравето.

Личните ми впечатления от бойната система говорят, че тук нещата са изкуствено разтеглени във времето, което малко ме подразни. Описвам: налагаш с меча тълпа ръбести ингилизи. Комбо x5, x10, x15 и хоп - гадняра се просва на земята. Където разбира се кака Жана (която покрай другото е и благородна рицарка) не може да го довърши. След което нямам избор и се обръщам към следващия гад. След 2-3 секунди обаче, поваленият преди малко се освества, скача на крака и продължава да те налага - този път в гръб. Не виждам кому е нужно това. Стрелците пък са особено забавни, защото пуцат само от разстояние и нямат възможности за меле атака. За сметка на това ако се приближиш прекалено до тях хукват, като изоглавени увеличават разстоянието и подновяват рейндж атаката си. Гледката на припкащи като млади яренца английски боумени следвани по петите от запъхтяната и запотена кака Жана в тежка броня постепенно се превърна в неделима част от геймплейния колорит.

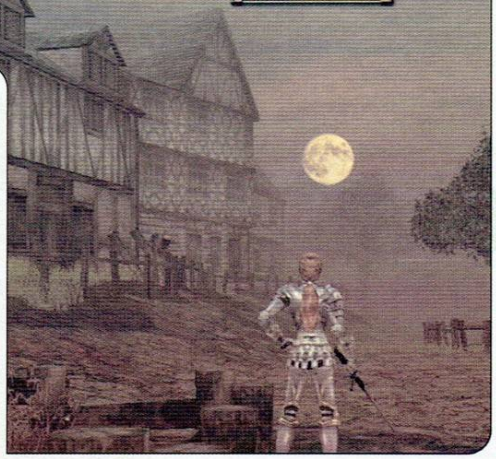
Естествено следствие от налагането на англичани с твърди предмети по главата е трупането на експириънс. В резултат с всяко ниво освен, че се качват някоя от характеристиките на героинята, се увеличава и ефективността на комбо-атаките.

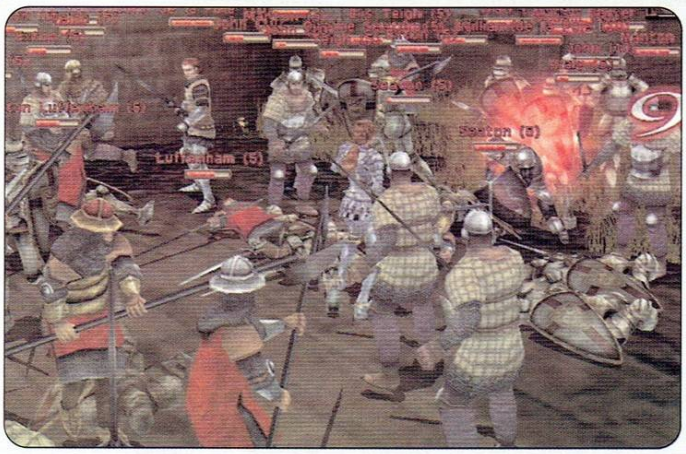
От време на време играта ще те награждава и с по някоя сума парици, хранителни продукти, модификатори на характеристиките (амулети, огърлици и прочее дрънкулки), а от дъжд на вятър пада и по някоя броня или оръжие от по-висок левъл. Не си мисли обаче, че дизайнерите са се престарали по този параграф - посочените бонуси се броят на пръстите на едната ти ръка.

Освен това искам да те предупредя, че макар играта да позволява да поемеш контрола и над други персонажи освен кака Жана (Jean De Metz, Duke of Alencon, както и някакъв уникат с тотално обезоръжаващото име „Копелето" на Орлеан) де факто и

де Юре само и единствено кака Жана ще изнесе на нежния си (всъщност оказва се доста корав гръб) цялата патаклама.

Твърде често ще установяваш с безгранично удивление, че иначе внушително изглеждащите френски рицари и кавалери ще ти възлагат на теб (кака Жана нали помниш) да разчистваш полкове от врази (обикновено в съотношение 1:30, 1:50 + 2-3 яки боса), докато те самите си дремят кротко в някоя добре защитена крепост. Да не споменаваме, че почти винаги ще присъства и задължителният обджектив, покрай другото да им пазиш и скъпоценните задници.





В единствения случай, когато се реших да кривна от Пътя на кака Жана и да поиграя с един от т.нар. „могъщи паладини" (Jean De Metz), ръснах геройски към двама кьопави английски стрелци. Те ми отвърнаха забивайки му любезно 1-2 стрели в блиндирания дирник, при което мъжагата писна: „Милейди! Поради влошеното си здравословно състояние не мога повече да съм Ви от помощ" - след което тръгна да бяга и остави крехката кака Жана да се оправя с гъмжащата от англичани обстановка. Кавалерство и чудо!

То всъщност само това да бяха чудесата... Тази игра дефинира нови измерения на идеите ми за праволинейност. През цялото време се чувствах като муха в шише! Накъдето и да се обърнех неизменно се сблъсквах с поредната „стъклена стена". Дори на места където нямаше никакви очевидни препятствия, пътят винаги и неизменно беше само един - този който са решили дизайнерите!

Не можеш да минаваш между дърветата в гората, не можеш да прескачаш 15-20 сантиметрови оградки, не можеш да изкачиш дори и най-полегатия хълм. Интерактивност? Това пък кому е нужно? Всичко в тази игра е яло каникулит и УХО! Изключение правят само стратегически разположените тук-там бъчвици и сандъци, които слава богу могат да се трошят. Вътре обикновено се намират хляб и пилета. Алилуя!

Звукове и гледки

Две думи за звука - отвратително отвратителен! Музиката къса нерви - да налагаш злобни англичани на фона на нещо което звучи като „На красивия син Дунав" си е изпитание. А озвучаването на персонажите е такава трагика, че навестява тревожните ми сънища ever since. Мазните, английски реплики с лигав френски акцент звучат като, че някой е говорил през забита в задника си метална фуния. Слава на Бога, че всичко това може да се изключи!

Графиката е заседнала сериозно в блатото на посредствеността - приятна е, но не е нищо особено. Тотално липсват разни благини на които посвикнах напоследък - отблясъци от броните, бъмп мапинг - такива неща. През повечето време ще гледаш кака Жана в thirth person перспектива, освен в редките моменти за употреба на някои от далекобойните оръжия (лъкове и арбалети), когато играта автоматично преминава към фърст пърсън гледна точка. Камерата е просто прелест! В случай, че бродиш из открити пространства - си върши работата. Но да те пази господ от моментите в които:

а) се завреш някъде на тесничко;

б) се налжи да правоуправляваш ездитен ушат добитък (да се чете конь);

В първия случай камерата се вмъква в главата на кака Жана и показва живописната гледка през лявото и (респ. дясното и) ухо, а втората възможност сама по себе си е едно изцяло нова вселена от емоции и преживявания.

Все бях виждал дизайнерски безумия, но кон управлението на който да се покрива с някой особено жежки моменти от заглавия тип Need for Speed не бях! Все още съжалявам, че не намерих къде е ръчната иначе съм сигурен, че бих могъл да въртя гадината на място! Баси - добичето има ЗАДНА! И завива на място като ТАНК! В последствие колегата Снейк ме подсети, че е твърде вероятно ръчната да е между двата задни крака, а жабката да е под опашката, но беше късно да проверявам защото вече отдавна бях изтрил безумието Wars & Warriors от хард-диска си и бях върнал CD-то с играта на производителите заедно с искане за тлъсто обещетение придружено с епикризата ми от местната психиатрична клиника.

Съвета ми е: изиграй тази игра само ако си в подходящия майтапчийски муд или си решил с научна цел да видиш до какво води криво-разбраният комерсиализъм!

P.S: За малко да забравя - Wars & Warriors има и стратегически мод - с ужасни угризения на съвестта и над 200 страници уговорки, бих могъл да го сравня със същия в SpellForce. Само че доста по-скапан и с патфайндинг, от който може да те заболи главата и да ти излязат хемороиди. Схвана идеята.

dev enlight software pub enlight software жанр RPG url www.enlight.com/poa pc 500mhz, 128mb ram, 32mb video cd 1 усвояване 5-10 минути прилича на enclave, dynasty warriors

SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT

Автор: bROkO

Преди известно време...

Отивам в редакцията. Питам, има ли игра като за мене? Има, колкото си искаш тайкууни и даже един hunting adventure. Хм. Има и Sonic Adventure DX Director's Cut (SADXDC – ега ти грандоманското заглавие). Червена лампичка в главата ми, СОНИК! Уау, синия таралеж-светкавица! Искам ли я, абе май не. Дидо си я пуска на компа, гледам две минути как се мъчи. Искам я! Вземам я. Сбогом, жесток свят! Не знам има ли олдскуул играч, който най-малкото да не е чувал за Соник и компания – летящия лисугер Тейлс, Нъкълс ехидната и, разбира се, доктор Роботник – Големия Лош Пич. Едно време адски се забавлявах да я играя на старите Сеги, беше просто култ. Соник е бил и ще си остане за мен един от най-харизматичните герои евър.

И така, докопах играта, изиграх я и това ми коства доста от и без това пооредените ми мозъчни клетки.

Откъде да започна? Може би от там, че въпросната игра всъщност е на около 5 години. Това е първото заглавие за Dreamcast и се появи на бял свят още през 1998 година, после бе пуснато и за GameCube, и ето че сега – най-сетне – и за PC. Въпреки преклонната си за света на комп. игри възраст SADX предлага една съвсем сносна графика и маниашки геймплей - стига човек да е почитател на тоя род игри, разбира се.

История

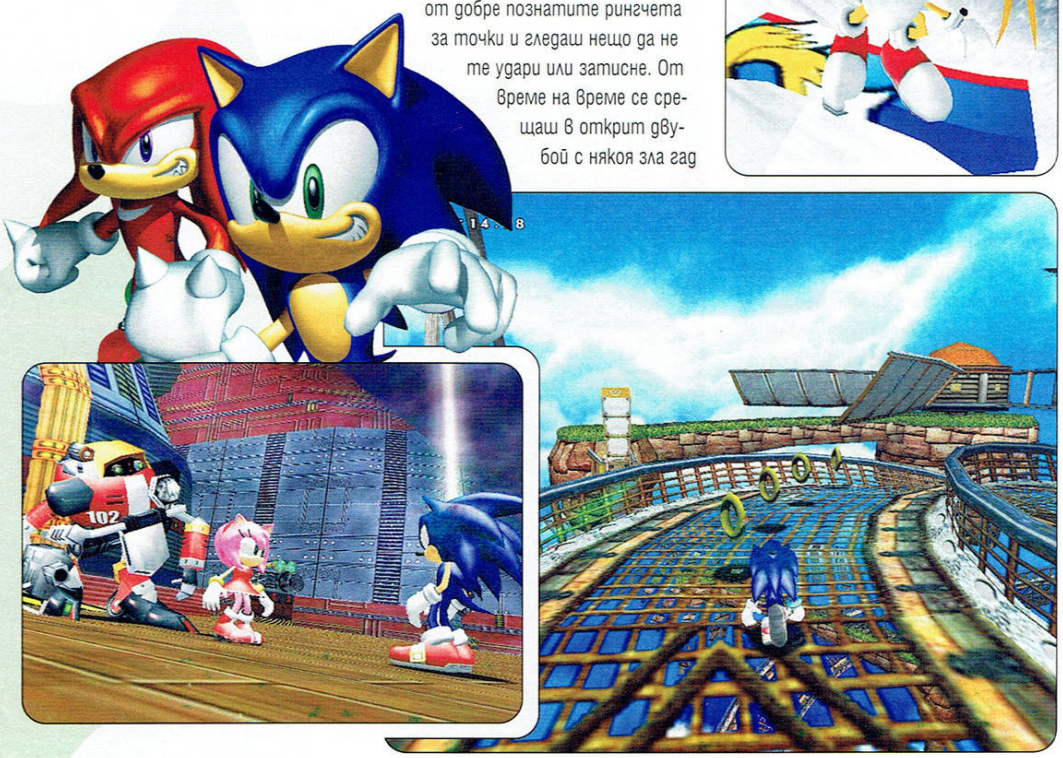
Не е никаква тайна, че всеки опит да се съчетаят в едно изречение термините „история" и „джъмп енд рън" звучи ерот..., пардон – еретично. Но сюжет тук все пак има, при това предисторията е разкрита в едно прилично, дори за днешните стандарти интро, от което научаваме, че д-р Роботник в опита си да омаже света е призовал Хаос, богът на разрушението (и да има КРЪФФ, мноо КРЪФФ да се лей, ей!). В началото Хаос е малко мижав обаче – просто ходеща локва, дето като я погледнеш лошо хваща мигрена и умира от три удара. За да ъпгрейдне гадината, шишкавият зъл гений има нужда от хаос изумрудите. Те, образно казано, ще се отразят на божеството така, както биха се отразили на водещия на „Интерактив" (оня с очилата, който не си е папкал зеленчуците като малък) три кила стероиди. Соник, естествено, трябва да спре Роботник и това е всичко, мерси, съберете си разпилените пуканки, щото киното свърши. То киното, ако трябва да съм честен, е кофти. Изключая интрото, останалите кът-сцени (реализирани с енджина на играта) са много куцо направени, всички главни герои се тресат като желе през цялото време и говорят малоумни неща, с някакви още по-малоумни гласове в стил пъпчив тийнейджър (все на мене ли се падат тия бе, да му се не види. Имам чувството, че са същите, озвучавали и Teenage Mutant Ninja Turtles, блах!). Но предвид факта, че по принцип джъмп енд рънове са прицелени към една по-детска аудитория (което не пречи и разни пергиши като моя милост, а като гледам и цялата редакция в това число, да им се кефят екстремално), това все пак е разбираемо и няма какво толкова да ревем.

Да оставим историята на мира, без друго в тия игри тя не е основното, а да се вгледаме в единствено важното...

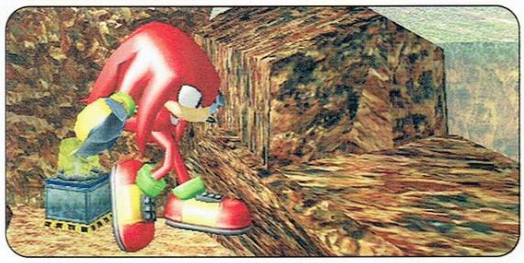
Геймплей

Той вече е друга бира. Ако не си виждал или играл предишните две версии – SADXDC е джъмп енд рън, който прилича на... себе си. Ето това много ме израдва, потопих се сякаш в доброто старо време, когато игрите се правеха с мисълта най-вече за геймплея, а не заради някакви визуални пиршества, оставяйки удоволствието от играта на заден план. Отново изпитах *Усещането!* Много е яко да управляваш Соник, наистина изглежда все едно се изстрелваш като светкавица напред и нищо не може да те спре. Освен всички препятствия по пътя, разбира се (хе-хе).

Като цяло, в играта има едно основно ниво, откъдето започват приключенията ти. То изпълнява ролята на разпределително депо. Периодично се завръщаш в него, най-вече за да намериш поредния ключ, който ти е нужен за следващото ниво. Начинът на игра го знаеш – търчиш напред, преодоляваш препятствия, засилваш се по разни трамплини, забърсвайки по пътя колкото се може повече от добре познатите рингчета за точки и гледаш нещо да не те удари или затисне. От време на време се срещаш в открит двубой с някоя зла гад или бос, като елиминацията на последните най-често се осъществява като успееш да скочиш няколко пъти отгоре им. За игра като тази от фундаментално значение са нивата, а тези тук са абсолютно изродски. Дори не мога да опиша какво разнообразие от архитектурни форми има – тесни бетонни (поне такива изглеждат) платна, виещи се като серпентини, трамплини за ускорение, платформи, островчета, мостове, тунели – и всичко това усукано и съчетано с невероятна фантазия. Неведнъж ще изпитваш чувството, че действието се развива сред нещо като висящи във въздуха архитектурни комплекси. Разбирай последното и като твърде голям шанс, ако не се засилиш добре в даден момент или не прецениш полета си, или просто изпуснеш управлението, да падне от доста сериозна височина, а това директно означава един живот по-малко и лоуд в последния чекпойнт.



dev sonicteam / pub sega europe — жанр аркада url — pc 800mhz, 256mb ram, 32mb video cd 2 усвояване 30 минути примна на гаупан 3



Като стана дума за управление – то не е толкова удобно, колкото беше в старите игри, но не е и невъзможно за овладяване. Простичко казано – свиква се. Да не те занимавам с клавиши, достатъчно е да знаеш, че ще ти трябва съвсем малка част от клавиатурата.

Движенията, които таралежът изпълнява са обикновен бяг (има свойството да се ускорява колкото по-дълго задържиш бутона за напред), скок (колкото повече задържиш, толкова е по-висок), нещо като „двоен скок" (двойно бързо натискане) и устремното изстрелване (Соник се превръща във въртяща се топка и буквално подпалва асфалта). Може да скача и да атакува от въздуха (homing attack). Има режисирани моменти, когато просто държиш натисната стрелката за „напред" и бодливото изчадие прави такива чудеса, че кърти мисли просто. Получава се все едно гледаш някаква шантава анимация, адски кефи. После изведнъж поемаш нещата в свои ръце и от един момент нататък, когато свикнеш с това, усещането е невероятно!

Освен със Соник и Тейлс, можеш да играеш и с Еймі (гаджето на Соник, с розови бодли), Нъкълс, Е-102 (един от роботите на д-р Роботник) и не на последно място – Биг Котката. Всеки от тях има свои собствени движения и специални умения. С Тейлс е като едно време – надпреварваш се със Соник в едно и също ниво. С другите герои, обаче, само някои (или нито една) мисии се повтарят. Например Биг си търси изгубения домашен любимец – една жаба, наречена Жабчо (муахаха), Нъкълс се опитва да събере частите на Мастър емералд-а, Еймі не е нищо особено (прави каквото и Соник). Тя има добре анимирана, но неефективна атака и е доста по-бавна от гаджето си. Нъкълс може да копае (уааау) и да се рее. Тейлс, естествено, лети, Е-102 има оръдие, с което стреля, а Биг може да „каства" нещо като магии, а останалите му умения са свързани с риболова и търсенето на жабата му – гмуркане, теглене на кордата и т.н. Без коментар. В началото можеш да цъкаш само със Соник, като постепенно се отключват останалите персонажи. За всеки от тях има допълнителни бонус-мисии, които обикновено носят ъпгрейди (в голямата си част - безполезни). Стандартните мисии са разнообразни, но някои са много трудни и – примерно тая, в която се налага да намериш един чичка, застанал пред сладкарницата и да го заведеш до спирката на влака, която е на 30 секунди – съм ги преигравал 20-на пъти.

Мултиплейър липсва, дори старият сплит скрийн го няма. Жалко, защото Фрийман ми се отваряше нещо колко бил добър.

Графиката е прилична, особено предвид това кога е правена играта.

Музиката е страхотна, има някакви неща в стил седемдесетарски рок, примесени яко с електроника, както и типична бърза и динамична „соник"-музика. Тейлс обаче звучи като хванат от ясла, а в гласа на Еймі няма и грам сексапил (но като се замисля, колко сексапил може да има в розов таралеж, все пак).

Не се учудвай на крайната оценка. В нея има резон. Вместо това ме попитай дали си струва. О да, струва си, приятелю, въпреки дразнещите моменти и убитите нервни клетки, си струва. И още как!

Diva GEM
Цифров аудио плейър

* MP3 плейър
* FM радио
* СТЕРЕО рекордер
* Четец на SD/MMC

вградена памет 64MB
слот за допълнителна SD/MMC
литиево-йонна батерия

219 лв.

PhotoClip DM334
Цифрова мултимедийна камера
6-in-1

* цифров фотоапарат
* видео камера
* web камера
* MP3 плейър
* Диктофон
* **ново!** FM радио

размер на снимката **4 мегапиксела**
автофокус и макро
16MB вградена памет + слот за SD/MMC
литиево-йонна батерия

389 лв.

PhotoClip DM425Z
Цифрова мултимедийна камера
5-in-1

* цифров фотоапарат
* видео камера
* web камера
* MP3 плейър
* Диктофон

размер на снимката **5 мегапиксела**
3x оптичен zoom
32MB вградена памет + слот за SD/MMC

479 лв.

RAILROAD PIONEER

Автор: Damond

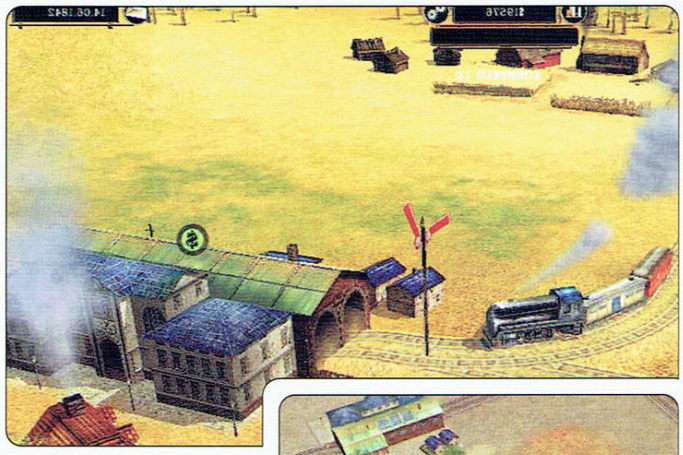
„Само този, който строи, може да унищожава“

– Махатма Ганди

Ехаа, 19ти век, Дивият Запад! Бойният вик на препускащи из прерията команчи, сиукси с развяващи се по коланите им скалпове. Безстрашни ловци, осмелили се да навлязат дълбоко в индианската територия. Някъде напред се мержелее и постоянно надвисналата заплаха, ужасът за белия човек - колът на мъчението. Единствената преграда между него и вас са старите верни пушки. Истинска романтика, позната ни от книгите на Карл Май и сие...

Сега слезте на земята. Симулейшън мастърът (добре де, мистреса), в лицето на моя милост, се завръща триумфално, за да ви представи поредния шедьовър на гейминдустрията, експлоатиращ изключително непознатата и никога нереализирана досега идея за тайкун с влакчета. Разбира се, че съм играла Railroad Tycoon, професията го изисква. Не вярвах, че мога да го напиша някой ден, но като че ли тематичните паркове са за предпочитане. Там поне скучните моменти могат да бъдат разнообразени с ловко проведената екзекуция на някое от минаващите наоколо човечета. А сега – ей на, толкова пари дадох за последното локомотивче, поне един трапер да беше тръгнал да пресича линията. Но не, Америка е тотално пуста. Освен моите хора, никой друг не щъка наоколо. Народонаселението се е свряло по къщи и вагончета и само се чуди за какви още доставки да ме изпрати. Крайна цел – всички да се наплюскат и в изблик на добро настроение да ми вдигнат ранга.

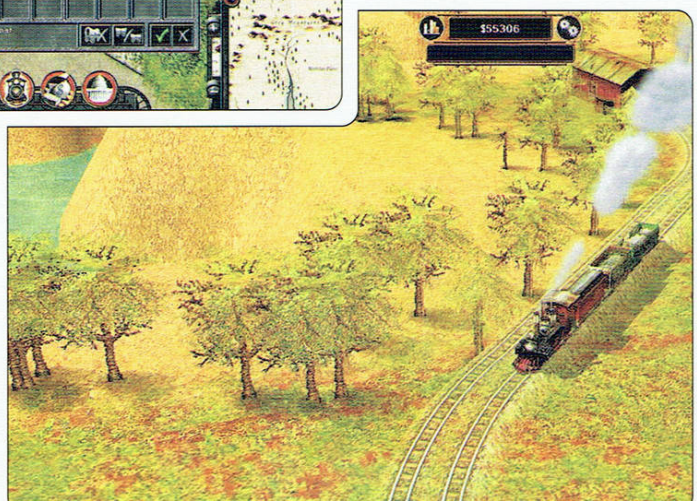
Основна цел – построяване на първата трансконтинентална линия, която да свърже Тихия с Атлантическия океан и да донесе на бедните червени диваци благата на цивилизацията. Основни опции – кампания с 10 различни мисии, сингъл и мултиплейър. За всяка мисия получавате някакво (обикновено доста оскъдно) финансиране и период от време (принципно недостатъчен), за което да я приключите. За награда - потупване по рамото във вид на медал и похвала пред строя т.е преминаване към следващата. Спечелените с пот на чело пари отиват за данъци и благотворителност (поне това изглежда като логично обяснение за изчезването им) и започвате всичко отначало – бъхтене, спазване на невъзможни срокове и прочее приятни нещица. Обджективите не се отличават с особено разнообразие – разкрий картата, накупи локомотиви и вагони, построй линия, която да свърже двата града, докарай стоки. Ако слушкаш достатъчно, може да ти пуснат гювеч и някоя нова технология. О, да, замалко да пропусна – това е първият тайкун, в който се налага изпращане на екипи от изследователи, които да проучат района и елиминират евентуалните опасности, вариращи от Гризли до изпаднали бандити. Както всички знаем, за утрепването на животинчетата са необходими трапери. Лошите хора ги оставяме на Gun Slinger-а. По пътя се появяват и разни кукурузени полета, ферми за овце и мини. Тук в играта влиза Prospector-а, който трябва да оцени откритите суровини, преди да потекат към вечно незадоволените граждани. Само не си представяйте някакви епични битки, подобно на тези в RTS-ите. Създателите са оставили всичко на въображението. Основното нещо, което помръдва лениво на монитора ви са пушеците от комините на абсолютно идентичните градове. И тези на локомотивите.

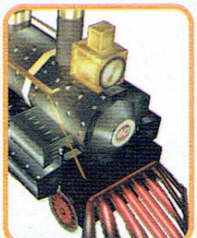


Визията? Изометрична перспектива, детайлни, но доста еднообразни 3D модели. Симпатично и постничко.

За звука: или добро или нищо. Началната мелодийка не звучи героично-надъхващо. При по-голям зуум се чуват и нормалните шумове в един град, свирката на влаковете, а при повечко късмет и по-добър слух от моя и някаква музика на фон.

Какво да ви кажа за край... западен колега се беше оплакал от липсата на играчи онлайн. Заставам изцяло зад него ви приканвам към по-голяма активност във виртуалното пространство. След няколко дни очаквам минимум 5 сървъра, пълни с народ. Не се чудете – опитвам се да накарам още някой да проиграе тайкуни. Все пак нещастието се понася по-леко, когато не си сам.





65%

dev Kritzelkratz pub Jowood жанр симулация url www.railroad-pioneer.com pc 400mhz, 128mb ram, 16mb video примка на railroad tycoon

JACK THE RIPPER

Автор: Celestial

Нека си поиграем на гатанки. Каква може да е връзката между Лондон през 1888-а и Ню Йорк през 1901-а? Според създателите на Jack The Ripper това е серия убийства на проститутки от психопат с неизяснена самоличност, използващ ножа с хирургическа прецизност.

Слухове свързват извършителя с кралското семейство, даже и с масоните, ако сте гледали „От Ада" с Джони Деп; хубав филм, между другото - образователен, пък и е по тематиката.

Хайде сега представете си цялата история, написана в хронологичен ред - от август до ноември 1888г. Извергът е вилнял, необезпокояван от никого. В един момент убийствата свършват така внезапно, както са и започнали. Носят се слухове, че убиецът се е качил на кораб и е отпътувал нанякъде. Този момент се е сторил благодатен на чичковците от Galilea и те са решили да го ползват като основа за новата си игра. Ню Йорк, 13 години след кървавите събития в Лондон. Голямата Ябълка осъмва в ужас - „Джак Изкормвача в Ню Йорк?" е заглавието на всеки ежедневник от 1-и ноември 1901г., в това число - и на вестника, за който вие работите. Джеймс Палмър - репортер от New York Today - е нагърбен с нелеката задача всеки ден да осигурява статия с нови факти относно кървавата афера. Това от своя страна ви въвлича в своеобразно разследване, което с течение на играта започва да ви засяга лично, след като получавате кървави писма и други екстри (например пръста на една от жертвите). Това е историята накратко - звучи интригуващо, нали? И в действителност е, но цялото очарование на това своеобразно криминале пада в канала, заради некадърното му изпълнение.

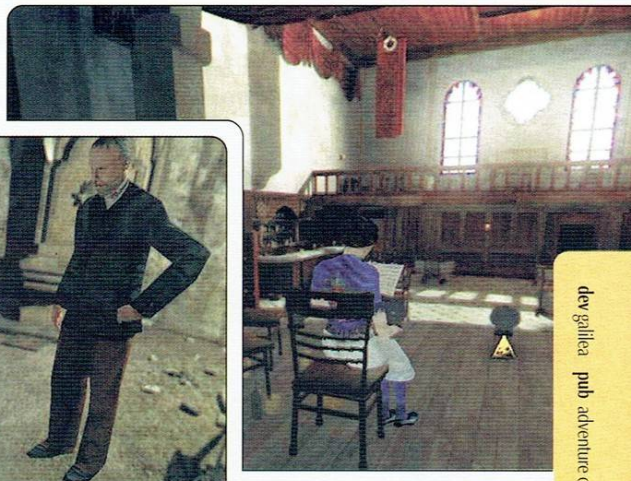
Jack The Ripper има възможно най-простата концепция. Работи се само и единствено с мишката. Придвижване, избиране на тема на разговор (което става уж от „тефтерчето със записки" на репортера и чиито брой достига максимум 3(!)) и изобщо всякакви други действия се извършват само с кликане. Цялото „приключение" се изразява в обикаляне на едни и същи места и разговори с определени персонажи. Играта върви по линеен и строго определен хронологичен ред, който не ви позволява никаква свобода на действие; случвало ми се е да не мога да изляза през вратата, през която съм влязла, само защото не съм погледнала снимката на стената. Но това, като се замислиш, си има и добрите страни, защото повечето загадки са толкова абсурдни, че е нужно абстрактното мислене на професор-математик, за да се сетиш какво, аджеба, трябва да направиш в следващия момент. В противен случай те очаква мноооого обикаляне. За щастие (?) сюжетът се развива по един единствен път и няма къде да сбъркаш, дори да искаш.

Иначе играта си изглежда добре. Графиката е на ниво, персонажите са изградени баш като реални хора, само дето мязат малко на ръбове. Този дефект, за радост на мъжката част от играчите, при женските NPC-та го няма и те са толкова добре направени, че те спокойно могат да намерят занимание и на свободната си ръка, докато другата „поцъква разговорче" с тях.

А озвучаването… Ах, озвучаването! Нещото, което вдига най-много акциите на Jack The Ripper е точно озвучаването. Прелестно е. Персонажите говорят емоционално и нищо от речта им не дразни и за момент.

А музиката… Ах, музиката! Не знам как да опиша кефа, който изпитах, когато Абигейл (певица, помагаща ви в разследването) започна да пее ирландските си песни.

Играта го докарва и откъм атмосфера. Ню Йорк в началото на миналия век изглежда съвсем както би следвало, като не броим няколкото костюмирани пичове, много прилични на мафиоти, и които исторически погледнато се появяват 20-30 години по-късно, ама нейсе. Важното е, че приключението те грабва и те завърта в плетеница от догадки и подозрения, обикаляне по моргите, ровене в архиви и всички онези неща, характерни за класическа кримка.



Това, за жалост, не се оказа достатъчно, за да прехвърли оценката шестицата. Елементарността, лошото изпълнение и бъговете убиват 2/3 от потенциалния кеф. Да не говорим за олигофреничния край на играта.

И ме е яд, да си призная. Защото играта има невероятен потенциал, страхотна история и като цяло замисълът си го бива. Но защо някой я е направил нищо повече от посредствена. Незаслужено опростена и елементарна. Сега, когато куестовете излизат, когато 29-и се падне неделя (тази година се падна, то това е и обяснението, че ревюирам куест), ако отново ми се падне куест, заради който така да се ядосам, Джак ще се появи отново в Щатите, но този път няма да убива проститутки.

60%

dev galilea **pub** adventure company **жанр** адвенчър **url** www.galilea.com **pc** 500mhz, 64mb ram, 16mb video **прилича на** harvester

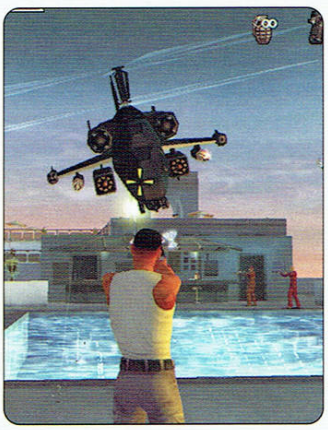
BAD BOYS 2

Автор: Snake

Реално погледнато сравнително актуалният екшън на Майкъл Бей е невероятно подходящ за основа на компютърна игра. Той и без това беше структуриран като серия от високоскоростни екшън-моменти, в които бяха интегрирани по-спокойни към сцени с глуповати, но приятни комедийни отклонения. Благодарение на факта, че филмът беше задоволително глупав, играта Bad Boys II може да се похвали с факта, че не е на по-ниско сценарно стъпало от първоизточника си.

И сам можеш да се досетиш, че да я окича с лаврите на оценка различна от „става" би било престъпление срещу добрия вкус. Законите на суровата виртуална реалност са непоклатими по въпроса, че подобен род игри – на чиито обложки се мъдри плаката на хитов филм - по правило не стават за нищо, понеже основната част от бюджета им е отишъл за закупуване на лиценз, програмистите и дизайнерите са останали гладни и премръзнали пред компютрите си и за отмъщение са творили говна, та да прецакат началниците си с лоши продажби. Факт е, че при все претенциите си да бъде класически търд търсън шутър, дигиталният вариант на Лоши момчета 2 в болшинството от времето си напомня повече на Moorhuhn с негри, вместо с кокошки. И все пак не можеш да отречеш, че Moorhuhn-ът е забавен. Така е и с тази игра. Нека все пак видим за какво става въпрос.

Историята - вече казах, че не отстъпва по нищо на филмовата и се ограничава с обяснението, че има едни лоши мафиоти, които са склонни да правят много лоши и незаконни работи срещу много пари и едни устати ченгета от афроамерикански произход (щях да кажа „шибани негри", ама вече не сме в броя с осемнадесетката и не е прилично да залитам към расистки съждения) трябва да се опълчат срещу тях. Отреден ти е златният шанс да играеш последователно с героите на Мартин Лоурънс и Уил Смит, въпреки че поради естеството на плачевната графика няма да имаш напълно ясна представа кой кой е, защото двете чернилки се различават само по това, че единият идиот е с бял потник, а другият - със синя тениска. По пътя на изстрадалия геймърски опит в лицето на тази игра успях да стигна до фундаменталното прозрение, че ако изобщо може да съществува нещо по-грозно от Уил Смит и Мартин Лоурънс, то това са дигиталните копия на Смит и Лоурънс, с ръбати форми и размазани текстури. Двете дегенератчета трябва да изпълняват някакви мисии, изтребвайки крайно количество лоши, да изпотрошават всичко налично в района и след това да ходят при шефа да им се кара.



Управлението е опростено до абсолютния минимум, защото простата логика показва, че хората, достатъчно малоумни да си закупят подобен продукт, очевидно няма да могат да запомнят сложни конфигурации. Аз лично не се сещам за друго заглавие, в което функциите use/crouch/zoom/open и roll да са прикачени към един самотен клавиш. Но не мога да отрека, че е крайно забавно да гледаш как негроидното изчадие, чийто контрол си поел, кляка с отривистостта на малчуган на физзарядка пред някоя врата, защото просто не си на правилното място, за да я отвориш. Вторият основен функционален клавиш дава шанс на героя ти да се прикрие на някое от специално маркираните по нивото местенца и можеш да се подаваш от там, за да отстрелваш лошите във фърст търсън перспектива по вече упоменатия moorhunhn-оподобен начин. Практически цялата ти игра се ограничава с притичване между въпросните прикриващи локации и стрелба иззад тях.

Звукът клони към ужасен, озвучителите говорят с неясен акцент, но за сметка на това го правят непрекъснато, ръсейки фундаментални глупости. За графиката ти казах колко е зле. За музиката не съм, ама и тя е зле.

Защо тогава в началото казах, че е забавно ли? Ами по една единствена причина – невероятно високо ниво на интерактивност. Което означава, че почти всичко чупливо на вид трябва да бъде анихилирано. На всичкото отгоре, докато безразборно трошиш всичко, което ти попадне – от прозорци до банкомати, вази и компютърни монитори, един индикатор учтиво отчита колко точно долара ще трябва да се охарчат данъкоплатците поради зулумите ти. Позитивното послание е, че очевидно има хора, които са се минали по-лошо от теб с тридесетте долара, които евентуално си дал за Bad Boys II. Хайде бегай сега към следващата статия, че тази приключи.

55%

dev empire pub empire interactive жанр екшъл url www.empireinteractive.co.uk pc 700mhz, 128mb ram, 32mb video прилича на from dusk till dawn

UNIVERSAL COMBAT

Автор: Ikarus

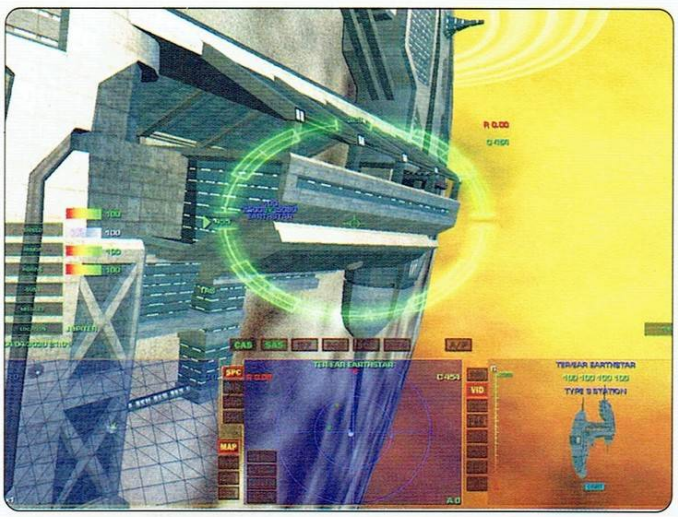
Грешка, грешка, обърках играта, голяама грешка...

Минавайки небрежно покрай Главния, погледът ми попада върху хардкор космически симулатор - Universal Combat. „Давай насам", казвам, и идея си нямам в какво се набъркВам. След инсталацията на гореупоменатия продукт и леко разцъкване из менюотата ми става ясно, че това е продължение на не особено известния BattleCruiser Millenium, когато само съм виждал и не ми се е отдавала възможност да поиграя. След справка със сайта на производителя установявам притеснителния факт, че настоящото заглавие доскоро е било известно като BattleCruiser Generations и се явява пета част на въпросната поредица. Леко смутен от незнанието си седнах да играя. Сравнения с предните части няма да правя, просто ще ви предам в кратце впечатленията си.

Жанрът трудно би могъл да се дефинира с една дума. По същество това е космически симулатор с огромна вселена и изключително богати възможности за играча, което в друг случай би могло да ви задържи със седмици (за това - след малко). Имате възможността да се изживеете като пехотинец и да управлявате разнообразна наземна техника, както и като командир на флотилия и да участвате в морски сражения и въздушни боеве. На разположение са няколко режима за игра - *кампания*, *кариера* (при която можете да определяте множество стартови настройки - от расата и професията си до ориентацията си към основните фракции във вселената на Universal Combat), *единични мисии* (в различни варианти - космически, наземни и т.н.) и *мултиплейър*. Всичко това звучи повече от интересно и като разнообразие напълно засенчва дори мащабна игра като X2: The Threat. Идеите обаче са едно, реализацията - нещо съвсем друго. В този случай думата посредствена е ласкаво определение. Графиката е на ниво, което би могло да се определи като приемливо през 1999 година, но справката с календара потвърждава опасенията ми, че това време отдавна е отминало. Нискодетайлни текстури, потресаваща липса на оптимизация на енджина, ужасяващо дълги лоудинги, феноменални проблеми с клипинга и сериозно количество бъгове ще ви съпътстват през цялото време. При наземните мисии всичко това идва в комплект с невъзможно нисък фреймрейт, което едва ли се дължи на невероятната сивота и скука в тях, както и на и липсата на нещо, способно да ме убеди, че се намирам на жива планета. В открития космос нещата стоят значително по-добре, моделите на самите кораби (чието многообразие между другото е впечатляващо) са доста добре замислени и реализирани, но калпавите текстури отново си казват думата. На фона на X2, по този показател, положението в най-добрия случай си остава под средното ниво. При озвучаването сериозни проблеми не се забелязват, може би защото такова почти липсва, иначе музиката е прилична с някои доста добри попадения, особено при космическите битки.

Цялостният интерфейс е извънредно грозен, но за сметка на това управлението е кошмарно. Навигацията из менюотата и усвояването на играта до степен, при която можете да играете е време- и трудоемък процес, със съмнителен краен успех. Липсата на шорткът клавиши също не оправя нещата. „Може би това е обяснено в трейнинга", ще кажете. Абе да, ако такъв имаше, вероятно щеше да е, ама няма!

Само спокойно, защото това съвсем не е всичко! *Кампанията* е доста късичка, като разяснителната ѝ част се състои в кратък текст преди всяка мисия, само бегло намекващ какво трябва да се свърши и за какво се борите. Подобно е положението и при *единичните мисии*, които могат да ви стреснат с всичко друго, само не и с броя си. Чудя се дали това е плюс или минус. Единствената свястна алтернатива остава *кариерата*, при която си харесвате професия и се впускате в приключение, при което ви се предоставя избор какво, къде и как да правите - пират, военен, пехотинец, търговец, командир, дори медик. Ако се преборите с управлението и превъзмогнете множеството технически проблеми, може дори да се забавлявате. Все пак по-добре играйте X2: The Threat.



48%

dev 3000 A.D. **pub** dreamcatcher **жанр** симулатор **url** www.universalcombatgame.com **pc** 1ghz, 256mb ram, 32mb video **прилича на** battlecruiser millenium

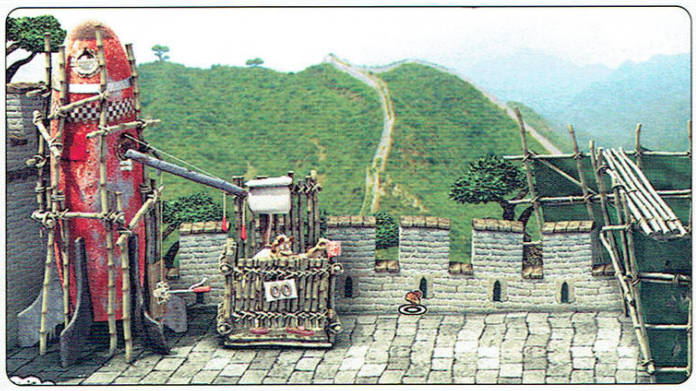
NEIGHBOURS FROM HELL 2

Автор: Penthesilea

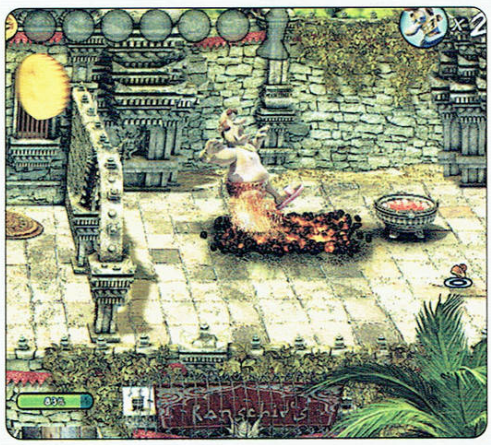
Здравейте, скъпи читатели.

Пиша ви това писмо, защото имам да ви кажа една добра новина, която иначе току виж сте подминали.

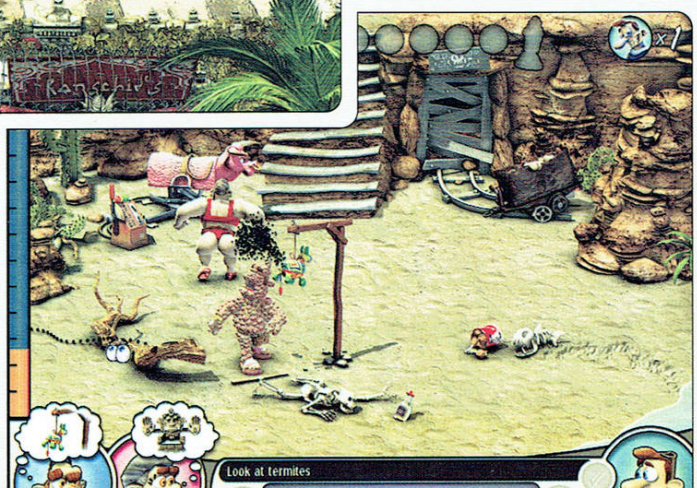
А тя е, че излезе втората част на Neighbours From Hell – игра-шаблон за добросъседски отношения. Продължението се състои от общо 14 „нива", като първите 2 от тях съдържат напътстващи бележки, чиято цел е да ви светнат отново (в случай, че сте пропуснали първата версия) за истината. Голата истина. А тя е, че съседът трябва да страда. Интензивно по възможност, но за това - след малко. Историята разказва как съседа от първата част тръгва на околосветско пътешествие с кораб с идеята да се отърве най-после от вас и едноименното ТВ шоу NfH, посредством което зрителите гледат сеир. То обаче се оказва същинско ходене по мъките, защото вие и гадните камерджии не се отказвате лесно. И не стига това, ами в последствие се оказва, че даже и майка му е на борда. Действието се развива основно на въпросния кораб и на няколко различни локации, където екскурзиантите слизат(/ме) на брега.



Списъкът с всички гадорийки, които можете да погодите на горкия човечец, е дълъг –най-елементарното е да го подхлъзнете със сапунчето на палубата или да поставите морски тарлеж в шезлонга му, през по-изтънчените подлости – като тази да подмените сладоледа във фунийката му с кравешки екскременти или да полеете обилно с чили тоалетната му хартия (между другото, съответния епизод се нарича „Тоалетната е заета" – като цяло заглавията са грубички), да поставите в кутията му с пури пръчка динамит (ала „Том и Джери"), да долепите електрически кабел до локвата, през която минава, за да се стигне до висшия пилотаж, където нещата са тясно свързани едно с друго – да раздухате с духалото жарта, върху която уж тренира нестинарските си умения с джапанки, така че те да пламнат, като мине през нея, а в легена за охлаждане на краката да налеете бензин, така че като скочи в него да стане на факел. Но гвоздеят на злодеянията е така да нагласите нещата, че съседът да направи нещо лошо на любимото кученце на майка си, или на детето на мацката, която се опитва да сваля. Тези достопочтени дами демонстрират бицепси (и цици между другото) като футболни топки, а специално мадамата би докарала остър пристъп на комплекси дори на носорог (дотам, че да му омекне рогът вероятно), така че това, което му се случва на нещастника, не може да се опише – трябва да се види.



С напредване на играта трикчетата стават все по-сложни. За да направите дадена мръсотия, се налага да изпълните две и повече условия - за да се докопате до инструмента за реализацията ѝ. Така например ще ви се наложи да минете през номера с тревата за бика в „Action", за да падне кошера, който да закачите за пенятата – това са цели две точки от 9! Или пък да вземете пръчка динамит, после да напиете продавача на суши и да му задигнете очилата, след което да поставите динамита до една статуя, да използвате очилата като лупа и да го възпламените, за да падне главата на статуята, за да я подмените в крайна сметка с нейното пясъчно копие на плажа (ваяно от детенцето, което Дон Жуан не понася), което съседа има навика с кеф да рита.



Управлението се осъществява само с мишка. Посочвайки нещо с нея, играта ви подсказва дали можете да го вземете и поставите в инвентара си, или пък да взаимодействате с него. Съществен плюс на играта е, че можете да минете в следващото ниво без да сте погодили всички пакости, покривайки определен минимум (напр. 7/9). Добре, че е така, защото на 2-3 пъти, признавам, не можах да измисля приложение на някои от предметите, с които разполагах.

Но това, което в най-голяма степен ви държи до края на всяко ниво и ви кара да го преиграваме, са Оскарите. Съседът има скала на ярост и ако успеете да я запълните до горе, получавате статуетката. Това става само и единствено ако така режисирате номерата, че те да се изпълняват непосредствено едно след друго – в правилния ред, защото всяко дава точно определено количество съсипани нерви и само всички наведнъж ви осигуряват Оскара. А това е трудно и изисква добро планиране! Това е чарът на играта, върховният кеф!

Графиката е изключително приятна. Еди-колко-си пъти пререндвано 2D, в крайна сметка – разкошна визия. Цветовете и веселата, жива, хумористична атмосфера, които създава, не могат да се сравняват със сенки, менки, ала-бала. Героите са като пластелиновите фигурки от Сънчото с петелското семейство. Емоциите и жестовете им – гавра. Просто трябва да видите пофръцливо-кокетната походка на гротескно тлъстата майка (като прибавим и банския ѝ костюм тип „прашка" с къдрички по ръбовете, картинката става пълна).

Тъй като за съжаление мястото не стига, ще кажа само „Играта си заслужава!"

80%

WORLD SOCCER
WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL

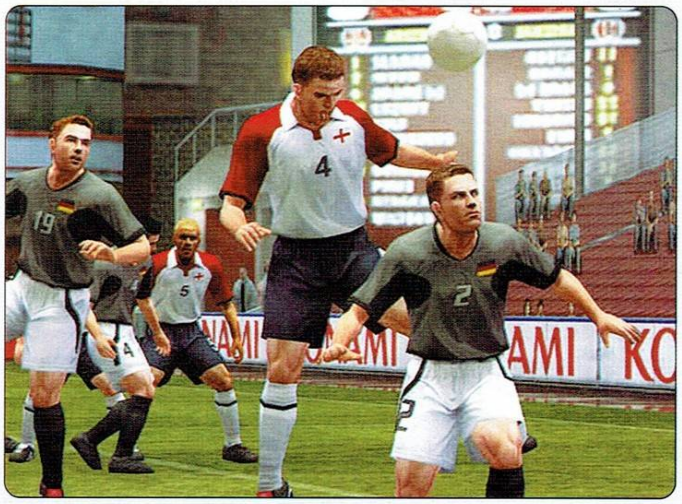
Автор: maggkrabar

Футболът е безспорно най-популярния спорт по света, радващ се на милиони почитатели. Дори в САЩ, където сокърът (както там го наричат) не се радваше на популярност, нещата се промениха само за няколко години и сега американците дори имат собствена лига и първенство. Японците пък са известни с това, че докоснат ли се до нещо и то вземе та им хареса, направо го превръщат в култ, стават най-върлите фенове. Winning Eleven е серия от игри, посветени на Негово Футболно Величество. Игри, разработени от KONAMI под вещото ръководство на... ФЕНОВЕТЕ. Във всеки един аспект от играта разработчиците се съобразяват най-вече с това, което милионите фенове искат (за справка - само в Япония WE има над два милиона верни почитатели). В резултат, WE е на светлинни години пред продуктите на EA или други разработчици, занимаващи се с футболни симулации. Използвам думата „симулация", защото WE е точно виртуален футболен симулатор и нищо друго, не просто „поредната PS2-игра". Максимално сложен, предлагащ реализъм и геймплей, пред които останалите футболи са жалки. След дългогодишни корекции в предните издания, във WE7I Konami успяват да създадат виртуално забавление, което почти не отстъпва на истинското. Без шега! Разликата е в това, че във WE не могат да се купуват съдиите.

Започвам сериозната част от статията предупреждение: WE е изключително пристрастяваща! Захапе ли веднъж плейстейшъна диска, другите игри отиват в небитието за голям период от време. Аз никога не съм се интересувал особено от футбол, но вече редовно следя мачовете по телевизията и сравнявам с играта, а левият ми палец е твърд като кремък от използване на джойпада. Да караме поред. Winning Eleven е японската версия на популярния в Европа или САЩ Pro Evolution Soccer. Разликата е, че във WE изкуственият интелект е с 20% по-силен от европейската PES версия и с 50% от американската PES. Запалените фенове играят най-вече WE - японската версия, познайте защо.

Управление: Изключително удобно и едновременно с това – невероятно сложно. Използват се абсолютно всички бутони от джойпада на плейстейшъна, при това почти винаги в комбинация. Трябва да мине минимум месец в редовна игра, докато пръстите на ръцете заякнат и привикнат на светкавичните комбинации и играчът добие в известна степен нужния тайминг. Не е за вярване, но е по-сложно дори от биткаджийските игри – не заради сложността на комбинациите, а поради голямото разнообразие и скорост и необходимостта да уцелиш момента. Финт, шут, пас, изкуствена засада, шпагат, груб фаул, пресичане на пас, излизане на вратаря - нищо няма да се получи, ако нямаш нужния тайминг. Това е най-сложната част от WE - управление и тайминг. Останалото е само удоволствие. А и управлението на една такава игра и неговата сложност дават отговор на въпроса защо подобен качествен футбол за PC никога няма да има - с клавиатура подобно управление е невъзможно.

Режими на игра: много и най-различни - тренировки, приятелски мачове, клубни шампионати, континентален или световен шампионат, лига от няколко отбора или мастър лига. Може да играят до осем играча едновременно на един плейстейшън или в мрежа. При самостоятелна игра най-голям интерес представлява мастър лигата, където играчът започва с отбор с реално име, в който обаче състезателите са абсолютно неизвестни и неопитни. Отборът играе сезон след сезон в една от четирите дивизии, печели точки при победи и се бори за титла в шампионската лига. WE разполага с цял футболен мениджър и трансферен механизъм, чрез който играчът по време на трансферните периоди може да издирва и преговаря с футболисти, да ги наема, купува или продава. През целия сезон на всеки един от играчите се плаща заплата, според трансферните условия и ако в края на сезона отборът е с отрицателно салдо - кофти. Целта е не само да станеш шампион, но и да направиш отбора на мечтите си, да



„отключиш" Христо Стоичков (той е от „скритите" играчи), да го включиш в отбора си след тежки преговори и да видиш какви голове вкарва Модерния Ляв, да разбереш, че в играта левачката на Ицо е също толкова безпощадна, колкото беше и когато играеше за Барселона. Естествено, в първите мачове новите футболисти трудно се сработват с отбора (показателят им teamwork е нисък) и трябват няколко мача, за да достигане на оптимален резултат.

Реализъм: топката се движи като истинска, отскача от тревата, описва параболи и фалцове. Футболистите не просто я водят и тичат, а се пресягат с крак, бутат се, повеждат с глезен, коляно, бедро, гърди, глава, дърпат се за фланелките, ръгат се с лакти, спъват се... На терена цари гладиаторска битка, като съдиите макар и да внимават, толерират мъжката борба. Движенията на футболистите са правени с моушън кепчъринг и са изключително разнообразни, като топката и играчите са съвсем независими обекти и финтовете, поемането на топката, пасовете, шутовете и фаловете зависят изключително от положението на футболиста и моментът на изпълнение на действието. Усещането за плътност на телата е неописуемо! Пусната на 29" телевизор и гледана отдалеч, WE може да се сбърка с реален мач по телевизията. А и съдийството е съвсем реално. Понякога се случва съдията да свири грешна засада или да пропусне фал за дузпа, което е съвсем в реда на нещата.

Във WE финтовете са много и разнообразни, понякога играчът може да лъже дори и с тялото на футболиста при поемане на топката! Всъщност не се сещам за финт от реалния футбол, който да го няма във WE. Но постигането на достатъчно добър тайминг при финтовете е трудна задача, която изисква неколкомесечни тренировки. Затова начинаещите се концентрират върху пасовете и стратегията при игра, а напредналите (като uR-KO например), хващат нападател като Майкъл Оуен, Зидан или Роналдо, и с него помитат противниковата защита. При достигане на достатъчно висока степен на майсторство при финтовете, играта става изключително красива, дори и само за наблюдаващите.

Пасове: къси, дълги, извеждащи, двойни, центрирания - по въздух и земя, към близката и далечната греда, във WE всичко е възможно. Правилните пасове и извеждането на играч на добра позиция за гол никак не е лесна работа, защото изкуствения интелект на WE е просто феноменален. Добър играч (или компютърът) може напълно да смачка начинаещ противник, като не му даде абсолютно никакъв шанс! Няма как да дадеш неадресиран пас и да се надяваш, че твой играч ще засече топката или ще се пребори за нея. Във WE дори при борбата за високите топки има значение какво правиш с джойстика. Във всеки един момент тялото на футболиста и топката се подчиняват на земното притегляне и физичните закони и ако дадеш неточен пас, този, за който е предназначен, трябва първо да удари една контра, после да се обърне и смени посоката, да се засили, да достигне топката, да се пресегне и едва тогава (в зависимост от класата си и играта на пръстите по джойстика) да я овладее. За самото овладяване също се иска майсторлък. Съществуват страшно много начини за това - с посоките на джойпада, или с помощта на допълнителните бутони. Всички видове поемане на топката, са реализирани по перфектен начин във WE, като понякога е възможно преди да я овладееш, дори да направиш лъжливо движение с тяло и така да подлъжеш гардиращия играч. Всъщност при висока степен на трудност почти винаги се налага при поемане на топката да правиш някакъв финт или дрибъл, за да се измъкнеш, иначе противника ти я отнема на момента. Има пет скорости на придвижване по терена и при всяка една футболистите водят топката и финтират по различен начин.

Шутове: рядко се получава като просто ритнеш. Освен, че трябва да нацелиш точния момент на шута, трябва да нагласиш силата и височината му, да дадеш посока и парабола (ако е нужно). Можеш да поемеш кълбото, да си го нагласиш на ляв или десен крак, да се засилиш подобаващо и да скъсаш мрежата, направо да стреляш или технично да прехвърлиш вратаря. Волетата са разкошни, ударите с глава и акробатичните изпълнения са повече от реалистични – истински са. Когато играчът постигне точния тайминг на шутовете, стават изключително красиви голове и най-добрият вратар е безпомощен. Без проблем могат да се правят шутове като тези на мача Ливърпул - Левски. Топовен (на Джерард) или падащо листо (на Кюъл).

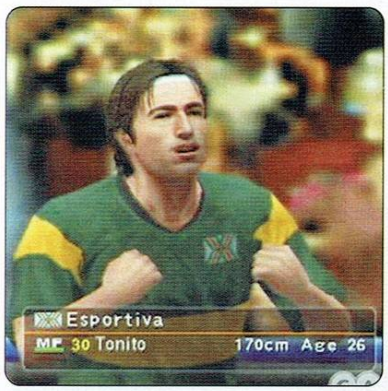
Преки свободни удари: изключително сложни за изпълнение, влизат толкова трудно, колкото и в реалния футбол. Наглася се силата на удара, параболата и фалца на топката, избира се точната посока на шута и начинът, по който футболистът рита - плътен и силен удар с малък фалц или силно фалцирана топка.

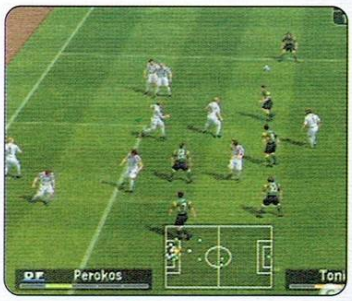
Защитата също иска майсторство, особено срещу класни играчи, с добър тайминг. Не можеш просто да притиснеш нападателя и да му отнемеш топката, а се налага да

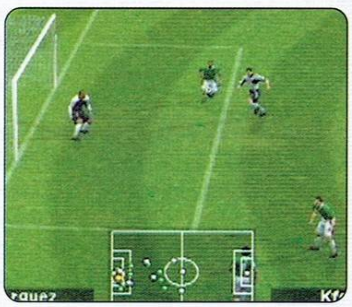
следиш точно движенията му, да го пресираш, при необходимост да викнеш съотборник на помощ или просто да го фаулираш. Освен това трябва да следиш дали нападащият няма подкрепа някъде встрани, да оставиш защитник да го пресира, а ти да се включиш на друг играч и да покриеш втория нападател. Вратарите са от най-висока класа и лесно хващат неадресираните шутове, но добре премерен изстрел влиза като на шега. Като цяло за добра защита трябва сериозна подготовка, но това в играта се усвоява най-бързо По ирония на съдбата начинаещите обикновено са в положение на защита и щат не щат се учат на тънкостите.

Тактика: възможностите за схема на игра и тактическа постройка са неизброими. Освен персонални задачи на футболистите, могат да се задават и схеми за нападение или отбрана, които да се сменят светкавично по време на игра. Може да се избира без проблем видът на защитата или атаката и агресивността на всяка една от схемите. Нападение в средата или по фланговете, контраатаки, изкуствени засади, включване на либерото в атака, пресиране на зоните, подкрепа по фланговете, автоматична смяна на местата на левите и десните крила и още куп други.

Изкуствен интелект и играчи: WE разполага с най-адекватния изкуствен интелект, който някога съм виждал в компютърна игра. Всеки един от футболистите има към 30-тина основни параметъра и 20-тина специални умения (повече, отколкото имат героите в много ролеви игри!). Чрез тях и брилянтният ИИ Konami са успели да достигнат до огромна степен на реализъм на симулацията. Параметрите на футболистите са съобразени с уменията на реално съществуващите играчи, като при по-големите звезди дори движенията, финтовете и шутовете наподобяват истинските. Бекъм прави суперелегантно и точно центрираниятa, Зидан гъне глезени като гимнастичка и „на това плешиво чучело" топката може да му бъде отнета „само с полиция" (според uRKO), Роберто Карлош трепе вратарите с топовни изстрели, Давиц снове по терена като побесняла маймуна, а Майкъл Оуен се изстрелва като от катапулт (той е най-бързият играч в играта). По време на мач футболистите се изморяват, губят ориентация, депресират се при ранен гол или при твърде много неточни пасове, мобилизират се при червен картон на съотборник, понякога дори падат за дузпа, макар и номерът да не минава. Ако имаш в защита класен защитник с добър контрол на дефанзивната линия, противниковият нападател често ще е в засада, класният вратар прави изключително точни и адекватни излизания и съсипва почти успешната атака на противника, добрият нападател се пласира на удобни за атака позиции. Ако играеш с нападател, който може да подава и шутира с вътрешната и външната страна на ходилото (като Трезеге например), той няма да губи време да си наглася топката. Ако играеш с играч, който може да играе добре с двата крака, често ще има ситуация, при която поема топката с единия крак, прехвърля си я на другия и разпорва вратаря в движение (при добър тайминг, разбира се). Ако стреляш с играч, който има високи показатели на curving (парабола на топката) и shot accuracy (точност на удара), головете тип „падащо листо" ще са доста по-лесни. Съвсем нормална гледка при корнер за губещия отбор е компютърът да праща и вратаря да скача за изравнителен гол. В мастър лигата реших да похарча маса пари и купих много бърз и скъп нападател и го пуснах по десния фланг. В следващите два мача просто попилях противниковите отбори. След това обаче компютърът започна да действа по защитни схеми, с които се пазеше много по-добре и моят прословут нападател беше вечно покрит поне от двама защитника. Точно изкуственият интелект на WE е сглобяващото звено между добра визия, страхотен реализъм и удобно управление, и успява да превърне играта в едно невероятно и пристрастяващо удоволствие. WE е от игрите, които можеш да играеш постоянно и да ставаш все по-добър. Наред с Metal Gear Solid, Tekken, Tenchu, Gran Tourismo, тя е заглавие, заради което човек е склонен да си купи плейстейшън. WE е просто ФУТБОЛНИЯТ СИМУЛАТОР!







Любимите филми на култовите гейм дизайнери

◆ **Той е**: Гейб Нюъл
Какво е сътворил: Half Life
Любими филми: *Криминале, Пришълецът, Пришълци*
Любими режисьори: Ридли Скот, Акира Куросава, Къртис Хенсън, Дарън Аронофски, Джеймс Камарън. В по-слаба степен – Скорсезе, Лукас и Кубрик. И Спийлбърг, всъщност. При все че имам усещането, че зад това име се крият двама различни режисьори. Единият снима брилянтни хорори, а другият – подлудяващо романтични и сантиментални бози. Имам чувството, че двамата са се събрали в едно само за *Индиана Джоунс*.
Филмови вдъхновения в работата му: Ами честно казано не съм научил много от филмите. По-скоро гледам на тях с критичното око на гейм дизайнер. Вече не мога да гледам филми без да оценявам коефициента им на забавност от геймърска гледна точка. Професионални изкривявания. Иначе в Half-Life сме използвали някои утвърдени филмови клишета, те си се усещат.

◆ **Той е**: Денис Дайък
Какво е сътворил: Metal Gear Solid: Twin Snakes
Любими филми: Ох, това е малко условно. Гледам толкова много филми, че личното ми топ 20 непрекъснато се променя. И все пак, някои от задължителните присъствия в него са *Блейд Ранър, Кръстникът, Обичайните заподозрени и Апокалипсис сега*.
Любими режисьори: Джеймс Камарън, Стивън Спийлбърг (но само някои от филмите му), Станли Кубрик
Филмови вдъхновения в работата му: Гледали ли сте *Нинджа скрол*? И помните ли бойната сцена, в която слепият демон се сражаваше с Юбей? Е, тази сцена вдъхнови боя между Кейн... ох, не – между Ворадор и Малек в Legacy of Kain. Изобщо обожавам начина, по който чисто кинематографичните похвати се преплитат с геймплея на някоя игра. Ще видите Twin Snakes и ще разберете напълно за какво говоря. Киното е голяма работа.

◆ **Той е**: Шинджи Миками
Какво е сътворил: Resident Evil, Dino Crisis
Любими филми: *Пришълецът и Зората на мъртвите*
Любими режисьори: Дейвид Линч. Той е гений. Не съм научил нищо от него, просто защото *не мога* да науча нищо от него. Той снима по толкова оригинален и специален начин, че просто няма човек, който да може да го преповтори.

КИНОТО И ИГРИТЕ

Автори: Мед & Snake

Знаете ли коя е първата създадена игра? Малко от вас, и то тези, които са се интересували посериозно от този бранш, ще отговорят с Tennis for Two, създаден от Уилиам Хигинботъм в една от ядрените лаборатории на САЩ, но дори и те няма да са 100% прави. Всъщност нещо като бегла идея и концепция за игра за първи път се появява в едно есе на немския композитор Рихард Вагнер. В него той описва своята визия за направата на нов вид опера, наречен Gesamtkunstwer (Само изкуство), в която трябвало да се преплитат всички изкуства, като при това публиката щяла да бъде увлечена да участва в самата постановка. Най-дръзките анализатори сочат именно тази концепция за предвестник на появата на виртуалната реалност.

Други хора, обаче не смятат, че театралната сцена е ултимативната форма на изкуство – за някои това е киното. През 1916 година италианските футуристи обявили, че традиционните изкуства биват бавно заменяни от движещите се картинки. В „Manifesto del Cinema Futurista" например, се споменава, че филмът е най-динамичното човешко изразяване на чувства, единственото, което отразява правилно безумната скорост и енергия на Модерната Епоха.

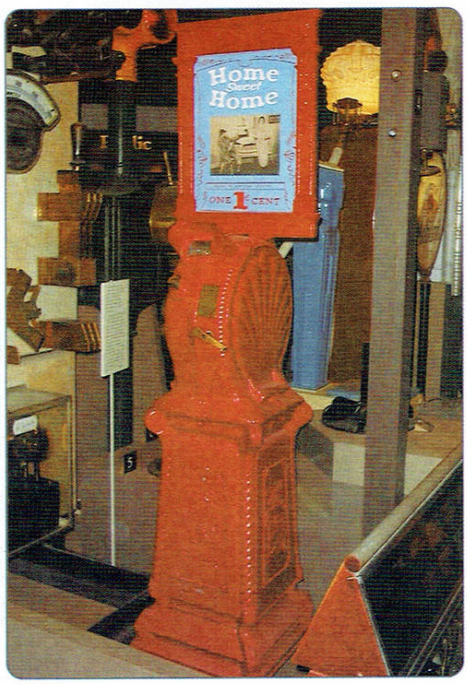
Както при Вагнеровия Gesamtkunstwer и футуристите са се стремили да синтезират всичко от традиционните изкуства, като по този начин да получат една нова форма, която да" разбие рамките на картината". Именно от амбицията на киното да се извиси над „рамките на картината" се появяват компютърните игри, един нов вид изкуство, способно да трансформира зрителя в актьор и да му предложи известна доза интерактивност в новото му амплоа.

За някакъв илюзорен предтеча на игрите се счита едно на пръв поглед просто устройство, наречено мутоскоп. Изобретено е в края на 19 век и предлагало пийп-шоу на много ниска цена. Тайната, която се криела зад него била, че за да се разиграе това пийп-шоу, били необходими няколко снимки, които били завъртани от електрически мотор щом клиентът дръпнал ръчката. Смята се, че машината, патентована през 1894 от Хенри Нортън и Херман Каслър бележи началото си от кинетоскопа на Едисон. Естествено „виртуалното "пийп-шоуто било достъпно само за един човек, който можел да му се наслади, поглеждайки през дупките, предвидени за очи в кутията.

Това устройство дало на зрителя контрол над действието, което се развивало пред очите му. Например за зрителя било напълно възможно да определя скоростта, както и да връща действието на обратно. По този начин, може би за първи път зрителят приел ролята на разказвач.

Въпреки моментния успех на мутоскопа, той не успял да се задържи за дълго време. Главните причини за това били, че „филмчетата", които показвал били твърде къси, зрителят не можел да променя действието, а да прави само времеви настройки. За пълен контрол над събитията се налагало да се почака още – до изобретяването на компютрите и виртуалната реалност. Мутоскопът отстъпил пред киното.

Както при повечето компютърни игри, мутоскопът бил предвиден за употреба само от един човек, за разлика от синематографа, който бил



ИГРИТЕ СА ГЕНИТАЛИйТЕ НА ДИГИНАЛНИЯ СВЯТ: СРАМНИ, НО НЕОБХОДИМИ – В ПОВЕЧЕТО СЛУЧАИ ОПРЕДЕЛЯЩИТЕ ЕВОЛЮЦИОННИ СИЛИ. ВЪПРЕКИ ЧЕ СА НА ЧЕЛО НА КОМПЮТЪРНИЯ БИЗНЕС И КАРАТ ХАРДУЕРА ДА СЕ РАЗВИВА С ГЛАВОЗАМАЙВАЩИ ТЕМПОВЕ, ТЕ РЯДКО БИВАТ ВЗИМАНИ НА СЕРИОЗНО, ОСВЕН ОТ КОМПЮТЪРНАТА ПРЕСА ИЛИ ОТ НЯКОЙ ГОТОВ ДА ИНВЕСТИРА ПАРИ КАПИТАЛИСТ.

- ДЖ. ДЖ. ГИФОРД

предвиден за по-широка публика. Мутоскопите, както и аркадните игри през 70-те години, направили премиерата си по изложения и лунапакове, заедно с други машини, които работят с монети. Киното в Америка, в началото си също тръгнало именно от залите с игрални автомати и панаирите.

Киното се оказало форма на недостижим ентъртейнмънт. Същото може да се каже и за игрите. Това, което дава киното на зрителя е забавление, чрез воайорски фантазии. Психоаналитиците определят този процес като скопофилия, което ще рече – удоволствие от това да гледаш нещо, без да имаш реалната възможност да върнеш предишния му облик. От друга страна, компютърните игри могат и връщат предишни моменти. По този начин те комуникират с играещия и именно поради това той не може да бъде наречен само воайор или зрител.

Хората си жулят Spacewar и хич не им пука!

Интелектуалците гледали на тогавашното кино и мутоскопи с насмешка и вярвали, че това било забавление за простолюдието. Още повече, че първите филмови компании като Vitagraph и Biograph не слагали имената на актьорите и режисьорите във филмите. Това спазвал и Едисон, когато през 1908 година открил своята компания Motion Picture Patents. Това била и една от причините на киното да не се гледа като на изкуство, а като на някакъв продукт за ширпотреба. През 1919 година обаче, някои от големите имена в нямото кино, като например Чарли Чаплин, Мари Пикфорд и Дъглас Фейрбанкс създали свое собствено студио, наречено United Artists Corporation, което за пръв път позволило имената на участниците в направата на филма да бъдат изписвани.

Подобна била историята и в зората на гейм-индустрията – Atari не позволявали на програмистите да изписват имената си в продукта, който са създали. Това довело до първият известен Easter Egg, който се появил в играта Adventure за Atari 2600. Той представлявал тайно ниво, до което можело да се достигне само ако вземеш скрита точка от синия лабиринт. Когато стигнеш до тайното ниво там се изписвало Created by Warren Robinnett. Освен, че отказването на авторски права, довело до създаването на така наречените „Великденски яйца", които може да намерите в почти всяко заглавие днес, то накарало много от разработчиците да напуснат Atari и да основат свои собствени компании, какъвто е случая с Activision например. Историята на киното и игрите се оказва идентична и по този параграф.

Както в началото на кино индустрията, така и при игрите – първите продукти са имали за цел да показват ситуации, а не да разказват истории. Поради това критерият за оценяването бил по-скоро като технологичен реализъм, отколкото свързаност и плътност на сюжета.

Началният период на киното може да се охарактеризира с това, че при него целта не е била да се разкаже някаква определена история, а да се покажат на публиката серия от движещи се

Филмови вдъхновения в работата му: *Зората на мъртвите* беше директният вдъхновител за Resident Evil. Сцената с експлодиращата акула в края на *Челюсти* пък инспирира директно акулската сцена от същата игра.

◆ **Той е**: Акира Йамаока
Какво е сътворил: Silent Hill 3
Любими филми: Обичам зверски комерсиални неща като *Ангелите на Чарли*. Просто това е типът филми, който ме забавлява. А в крайна сметка аз отивам на кино, за да се забавлявам, не за да уча неща за живота.
Любими режисьори: Йън Сванкмайер, известен чешки режисьор. Знам, че не сте го чували.
И какво отражение е дало това в работата му: От филмите научих как точно да използвам ъглите на камерата – в хорърите необичайните ъгли на заснемане често имат крайно стресиращ ефект върху аудиторията. Опитал съм се да приложа този номер в Silent Hill. Другият ми любим кинематографичен подход е заиграването с фокуса.

◆ **Той е**: Майкъл Енсъл
Какво е сътворил: Rayman, Beyond Good & Evil
Любими филми: *Криминале, Блейд Ранър, Боен клуб, 12 маймуни*. Все филми на мрака, но съдържащи в себе си искрица хуманност, търсещи смисъла на човешкия живот.
Любими режисьори: Тери Гилиъм, Итън и Джоуъл Коен, Вим Вендерс, Том Тиквер, Куентин Тарантино. Режисьори, мислещи различно. В гейм индустрията, определено има нужда от подобна различност...
И какво отражение е дало това в работата му: Харесва ми начинът, по който всичко е възможно в *Криминале*. Добрите могат да умрат, лошите пичове, могат изведнъж да се превърнат в герои. Когато, примерно, Брус Уилис успява да избяга от хората на мафията зрителите решават, че той се е оттървал. Само дето на следващия светофар нашият човек налита директно на шефа на мафията – пресичащ улицата с хамбургер в ръка. И това е абсолютно тъпо и откачено, но действа перфектно. Защото точно, когато си мислиш, че вече си видял нещо гадно и Тарантино те запраща директно в Ада. Никога не знаеш къде са границите. Ти си също като героите във филма – марионетка под контрола на режисьора. Този тип изненади унищожават в зародиш скуката и еднообразието. И мисля, че е добре да има нещо подобно и при игрите. Поне в Beyond Good & Evil определено сме се опитали да интегрираме тарантиновски тип изненади.

◆ **Той е**: Уорън Спектър
Какво е сътворил: Deus Ex, System Shock
Любими филми: *The Searchers* (уестърн от 1956, режисиран от Джон Форд, най-великият американски режисьор на всички времена) и *On the Town* (мюзикъл на Джин Кели от 1949 година). От по-новите неща... *Кръстникът*, разбира се. Всички обичат този филм. Също и *Звездни войни*, въпреки че за мен най-добрият филм на Лукас си остава *Американски графити*. Също така още не мога да повярвам, че Питър Джаксън успя да се справи с *Властелинът на пръстените* – как някой изобщо може да успее да пренесе на екран книга, натоварена с толкова много емоции, която адски много хора възприемат толкова лично... Но той наистина се справи. При това по невероятен начин.
Любими режисьори: Джон Франкенхаймър, Сам Рейми. Смятам, че Лукас и Спийлбърг са – казано по най-мекия възможен начин – ужасни разказвачи. Всъщност повечето съвременни филммейкъри са просто позьори, които нямат идея как да разказват увлекателни истории.
И какво отражение е дало това в работата му: Всички си мислят, че Deus Ex е вдъхновен от *Матрицата*. Всъщност не е. Като изключим един забавен чийт, който сменяше текстурите в играта с емблематичния поток от зелени символи, по времето когато се появи *Матрицата* бяхме вече толкова напреднали с работата, че нямахме време да се вдъхновяваме от каквото и да е, дори и да имахме желание да крадем идеи. Иначе мога да заявя, че всичко, което съм направил в професионалния си живот е директно вдъхновено от Рей Харихозен и най-вече от *Седмото пътуване на Синбад* (първият филм, който гледах на кино, когато бях на 2 години). Харихозен и *Синбад* промениха живота ми и ме накараха да потърся професионална сфера, в която мога да споделям с хората своите фантазии, по начина по който той сподели своите с мен тогава (Харихозен, де, не Синбад). На всичкото отгоре имах честта да се срещна на живо с него и да го интервюирам. И се оказа, че моят идол е наистина невероятен човек.

◆ **Той е**: Хадеки Хамийа
Какво е сътворил: Devil May Cry, Viewtiful Joe
Любими филми: *Усещане за жена, Животът е прекрасен*
Любими режисьори: Ридли Скот. Просто обожавам ъглите на снимане, които използва. Винаги съм се опитвал да ги пресъздам в екшъни игрите, които правя.
Филмови вдъхновения в работата му: Автобусът от *Скорост* вдъхнови автобуса във Viewtiful Joe.

ГЕЙМ ДИЗАЙНЕРИ, ПОВЕЧЕТО ОТ КОИТО МОГАТ ДА СЕ ПОХВАЛЯТ С БЮДЖЕТ, НОРМАЛНО РЕЗЕРВИРАН ЗА НЯКОЯ ХОЛИВУДСКА ПРОДУКЦИЯ, РАЗЧИТАТ НА УЧЕБНИЦИТЕ ПО ВИЗИЯ, РАЗРАБОТЕНИ ОТ ФИЛМИТЕ, ЗА ДА СЪЗДАВАТ СВОИТЕ СВЕТОВЕ. А СЛЕД КАТО КИНОТО СТАВА ВСЕ ПО-ДИГИТАЛНО, ВСЕ ПОВЕЧЕ ФИЛМИ КОПИРАТ КИНЕТИЧНАТА ГЪВКАВОСТ НА ГЕЙМПЛЕЯ - СЦЕНИ КАТО БИТКИТЕ В „МАТРИЦАТА“, НАПРИМЕР, КОИТО НЯМАШЕ ДА БЪДАТ ВЪЗМОЖНИ ПРЕДИ НАВЛИЗАНЕТО НА КОМПЮТЪРНАТА АНИМАЦИЯ В КИНОТО.

НЮМАН

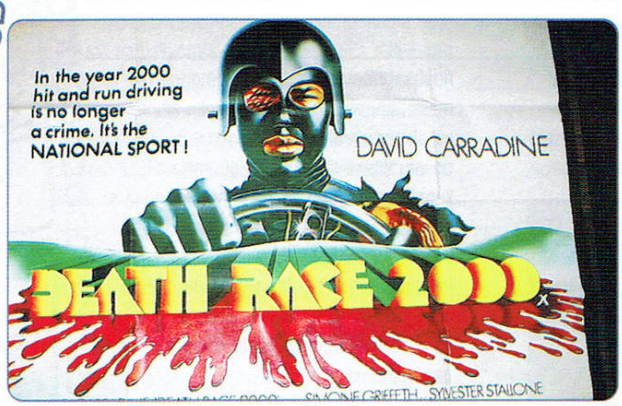
изображения, които да впечатляват. Те са били изцяло базирани на специални ефекти, като например това – движещ се влак да тръгне по посока на публиката и т.н. Действието на много от първите филми се развивало около екшъна – преследвания с коли, стрелби и т.н. Естествено тези филми не изчезнали, а се появили с пълна сила, веднага след 1970 година, когато на преден план се появили филмите на Спилбърг, Копола и Лукас, в които отново ефектите взимат превес.

Интересно е, че този вид кино се появява именно когато игрите правят своя бум. Наследството на ранните филми преминало от киното в игрите. Както при примитивните филми, така и при първите игри се наблягало на интерактивността, а историята била оставяна на заден план.

не е просто наблюдател.

Според някои критици, първите филми се опитвали да придадат чувство на учудване и откриване на нещо ново, както при научно-фантастичните книги. Според тях всички по-атрактивни филми могат да бъдат считани за научно-фантастични романи. Тази теза несъмнено е вярна, а от нея можем да си направим две заключения – а) доста голяма част от първите игри са представлявали научно-популярни текстове и б) филмите и игрите спадат под общия знаменател на научната-фантастика.

И за двете заключения имаме достоверни примери. Първата **Компютърна** игра - Spacewar! от 1961 и първата аркадна игра (Computer Space от 1971), всъщност са си чиста научна фантастика с елементи на гърч. Отново, първото появяване на игра във филм е в научно-популярен такъв - Soylent Green от 1973. И като за последно – първата адаптация на филм в игра е научно-популярния Deathrace 2000.



В началото на кино индустрията много често се случвало в края на филма актьорите да излизат на екрана и да се обръщат директно към публиката (като по този начин чупели рамките на картината). Въпреки, че все още този подход се използва, в наши дни той се появява все по-рядко в киното (пример: „Боен Клуб“). Всъщност създателите на филма създават успешно илюзията, че светът на филма се намира в някаква друга вселена, далеч от нас. Компютърните игри взели обръщението към зрителя и го развили до немислими до тогава хоризонти, като по този начин напълно разрушили нестабилната вече рамка. Игрите предоставят на зрителя позицията на жител на някакъв нереален свят, в който той

Публични и частни асоциации често критикуват насилието в компютърните игри. Първият такъв инцидент се развил през 1976 година с играта Deathrace 2000, базирана на научно-популярен филм със същото име (с участието на Силвестър Сталоун). Това е първият случай на преминаване от филм към игра в историята. Концепцията на Deathrace 2000 била проста - да газиш де що стилизирани фигурки се появят на екрана. Естествено, американската публика била силно афектирана от тази игра и скоро тя била забранена в повечето от аркейдите. Друга игра, която силно засегнала американците и била банната е Custer's Revenge за Atari 2600, където вашият главен герой се опитвал да изнасили някаква индианка.

КАКВО НИ ОЧАКВА В БЪДЕЩЕ?

BloodRayne

За този проект ви разказахме в предишния брой, но тъй като сме мързеливи копеленца, а и получаваме хонорари на брой знаци, ще напишем и в настоящия. И така, филмът ще изпреварва събитията от първата игра, Мила Йолович или Дженифър Гарнър ще бъдат в ролята на Rayne, а режисьор на цялата работа ще бъде Уве Бол, добре известен на геймърите с безобразно тъпия House of Dead. Това последното май не трябваше да ви го казвам.

Doom

Една от най-емблематичните игри за PC е на път да се сдобие с филмова версия. Това бе обявено на миналогодишното изложение QuakeCon. Джон Кармак и компания не искат издънки около филма и може би точно затова са дали правата на Warner Brothers.

Alien Vs. Predator

Режисьорът на „Смъртоносна битка", „Смъртоносен хоризонт" и „Заразно зло" ще ни представи една от най-титаничните битки евър, където един срещу друг ще застанат две от нашите икони – Пришълеца и Хищника. Таглайнът е „Whoever wins... We lose.", резултатът – това лято. Следва гийки Гигър оргазъм...

Return to Castle Wolfenstein

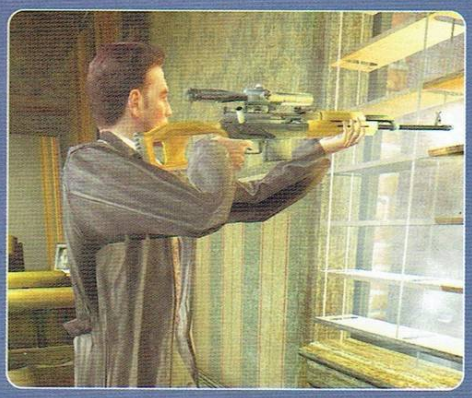
Единственото, което се знае около този проект е, че зад него са застанали Columbia и така от 2002 година насам.

Tekken

Отново информация от далечната 2002 година, когато Crystal Sky закупиха правата за направа на филм по Tekken от Namco. Заплануван бе бюджет от 60 милиона долара. Към днешна дата филм няма, може би е за добро.

Payne

За филмирането на Max Payne не се чува нищо ново от началото на 2002 година насам. Тогава Dimension Films и Abandon Entertainment са купили правата за направата както на филм, така и на телевизионен сериал. Основният двигател на проекта беше Шон Раян, известен със сериалът The Shield, които ние не сме гледали, но знаем, че рита задници... при това сериозно количество.



American McGee's Wizard of Oz

Въпреки че играта бе замразена, работата по филма продължава. Американ МакГий, Джери Брукхаймър и Дисни - и ако тази комбинация не се окаже печеливша ще се откажа от капитализма и ще създам държава в държавата, с площ квадратурата на апартамента, който обитавам и сам ще си развявам червени знаменца със сърп и чук връз тях. Между другото „Магьосникът от Оз" ще бъде трилогия!

Dungeon Siege

Отново Уве Бол на режисьорския стол, че и на продуцентския. Неговата компания купи правата от Microsoft. 50 милиона долара бюджет, снимките започват към края на 2004 година.

Far Cry

Йес, Уве Бол шит агейн. Тоя път 25 милиона бюджет и дата на излизане 2005 година.

Alone in the dark

Не знам дали ви направи впечатление, но германския гражданин Уве Бол е превзел повечето от лицензите за филми по някои от най-добрите игри, излизали напоследък. Е, с Alone in the Dark положението е същото, но тук поне знаем, че във филма ще участват Крисчън Слейтър и Стивън Дорф, тъй че нещата май няма да са чак толкова засрани. Ще видим... още тази година.

Prince of Persia

Поне за нас Принцът е един от най-добрите екшън герои, които могат да се появят на големия екран. И като се има предвид, че човекът закупил правата за филмиране е Джери Брукхаймър, можем да сме що-годе спокойни за качеството на финалния филмов продукт.

ПЕТТЕ НАЙ-ЛОШИ ФИЛМИ, ПРАВЕНИ ПО ИГРИ

5. Resident Evil

Не-лошият като Evident Rezil. Мила Йолович разбира се я виждали и в „Петият елемент", а малоумни екшъни с щампа „Hollywood wants your money" не ни впечатляват особено. Ако пък се явяваш фен - готви се за продължението тази година.

4. Lara Croft: Tomb Raider

Приемете го – дори и фактът, че (вече!) едрогърдата Анджелина Джоли участва и в двата филма не е достатъчен, за да изтърпиш битката с акулата от втората част или пък още по-малоумното препускане с мотори по Великата Китайска стена. Евала Джоли, евала Бленди... ама не и тоя път.

3. Pokemon: The First Movie

Приключенията на онова жълтото лигаво екскрементче, наречено Пикачу са способни да предизвикат най-първични чувства и желание да убиеш всеки шибан покемон на планетата по най-брутални възможен начин. Сериозно е – не поглеждай този филм никога, дори и ако втората касета, с която разполагаш е мейкингът на Телетъбис!

2. Street Fighter

„Jean-Claude Van Damme is back in the same crap you've seen over... and over... and over again." Какво повече да добавя? Мерси на Пабло Франциско!

1. Super Mario Bros.

Ключово заглавие от зората на видео пиратството – 1993 година. Взех го от кварталната видеотека. Дори ужасното качество, логото на SAT1, кошмарният превод на онази особено изнервяща лелка и личното ми малоумие през упоменатата година (които се явяват плюсове на филма, че и мои... отчасти) не успяха да ме накарат да издържа това престъпление срещу човечеството. С Боб Хоскинс (Марио) и Джон Легуизамо (Луиджи). Гледай, ако изобщо го намериш вече.

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION 1.10 GUIDE ЧАСТ 2

Автор: Glarusa

Идва ред да разгледаме героите, една много спорна тема, защото героят зависи от айтъмите с които е облечен, от играча, който го играе и НАЙ-ВАЖНОТО – от начина му на развитие. Зависи за парти ли е правен, за „оправяне сам" ли е правен /един варварин-бард например, сам на хел нищо не може да направи, но в парти е безценен/. С часове можем да предъвкваме дали магито с близард е по-добро от некрото с пойзън, дали паладина с чукчета /хамърдина/ е по-стабилен от добре развит варварин с концентрейшън / уърлуинда малко е преебан в 1.10, като primary skill за варварина/. И не обичам в спора за героите, които често водя, да взимат мнение играчи, които не са стъпвали на Хел. На Нормал и Найтмеър е едно на Хел е АБСОЛЮТНО различно. Така че, предполагам някой четящ статията с герой паладин с фанатизъм и зъл, нямащ проблеми на Нормал и Найтмеър, ще си каже „ Да бе да, аз мачкам, кви са тея Хамърдини и т.н. и защо това развитиего няма". Е да, ама този паладин поне при мен на хел издишаше – малко се позакърпи като понамерих айтъми от TC87 J, но дотогава беше мъка, мъка...

Героите

Промяната в скиловете е в така наречените synergy bonuses – ще се опитам да го обясня – значи решаваме да правим пойзън Некро и ще се бием с пойзън Нова, но този скил получава бонуси от предхождащите го в дървото на пойзън магиите. Пойзън Нова (ПН) получава бонуси от пойзън даджър (ПД) и пойзън експложън (ПЕ), по 10% на точка, инвестирана в тях. А пойзън даджъра получава по 20% от ПН и ПЕ. ПЕ пък получава по 15% от ПД и ПН. Процентите са щета/damage/. Навързани са като свински черва. И какво се получава в крайна сметка? Ами Некро, което пръска отрова в кръг, която причинява около 4000 щета на 2 секунди. А докато съберете сета му , сравнително лесен / по-трудничкн за намиране са Bone Visage-а /каckata/ и Troll Belt /колана/, ако имате руните, направете думата Bramble,

Която Ви дава 50% увеличение на щетите, причинени от поизън магиите, отделно и левъл 21 Torn aura, когато сте облечен с бронята /аурата, която връща щети в процент на причиняващият ги/

Некроменсър:

Пойзън Некро – обясних грубо за изграждането му. За него е задължителен скила Lower Resist, който сваля устойчивостта на дзверовете (-58% на 12 левъл). Ако монстъра е имунен на пойзън и устойчивостта му е 55% - имунизацията му пада даже става – Poison resist - /минус 3%. Това важи и за fire, lightning и cold. Ако е имунизиран от физически щети, то проклятието Amlify Damage му събаря имунизацията и е лесна плячка за меле характерите, които са в парти с Bac. Dim vision – проклятието, което ги заслепява, преценете сами дали да инвстирате в него, но помага на V akm, като кара проклетите стрелящи скелетони да спрат да бълват стрели. Corpse Explosion, за имунните на пойзън, които не можете да оголите с Lower Resist. Най-добрия голем, според мене е Clay голема, защото има много живот (след инвестиция в голем мастърито), отделно и забавя враговете.

Кокален/Bone Некро – Bone armor, Bone wall, Bone prison, Bone spear/ spirit, Teeth

Summoner –ориентиран към Summon скиловете. В 1.10 скелетон магитата са много добре държащи се.

Паладин:

Безспорния фаворит тука (ЗА МЕН) е така наречения Хамердин, споменат по горе, разгледайте synergies. Примерно развитие: 20 blessed hammers; 20 Concentration ;20 Charge; 20 Vigor; 10 Blessed Aim; 10 Might; 1 Redemption; 1 Holy Shield - Primary weapon skill – blessed hammers – бие здраво светеца. Трябва му Фастър кест рейт, за да може да пуска бързо чукчетата, и има доста специфика за правилното им пускане. Трябва му защита от стрели, защото докато пуска чуковете е лесна мишена за многобройните стрелци в 1.10. Има думи , които дават defense vs. missiles, аз на моя етап ползвам Stone в броня. Concentration е аурата, с която ходите, а с чуковете се биете.

Аурата Conviction е много полезна за парти, лично аз обожавам в партито да има Некро и Паладин.

Амазонка:

Spearazone – средна хубост, просто е меле характер, който на хел с джаб или фенд... абе пие доста колби.

Bowazon – в 1.10 има нов арбалет Hellrack, който е много добър, но като цяло Бовазонката малко издиша в новия патч, но в парти на задни позиции е що-годе добре.

Jawazon – много добре се държи на хел, с макс Фюри, 10 critical strike, 12 dodge, 10 avoid, 12 evade, 1 jab, 10 pierce, 10 valkyrie / и за spearazona 10 е достатъчно/. Нямате големи грижи с монстърите, освен тея които са имюн то лайтнинг, но има Матриархални джавелини /unique – Thunderstroke/, който свалят с 15% устойчивостта на лайтнинг щети за монстърс. И добавя добър 1-511 лайтнинг демидж, а отделно си имате и физически. Имюн то лайтнинг се убиват, но с повече зор. А с некро и/или паладин наоколо, нямате грижи.

Магьосница:

Близард магьосницата е мноооого стабилна и мощна в 1.10.

Аз обичам firewall, fire mastery, frozen orb макс, но има и други, дори по-добри начини за развитие. Някои се бият много добре с meteor, други са се специализирали в лайтнинга. В 1.10 има реверанс към позабравения фрозън орб, стига да имате некро или паладин в партито. И знаете, предполагам, да не инвестирате точки във Warmth – 3 са достатъчни, заради cast delaya. А и те тея 3 стават на около 8-10 от предмети. Static field – задължителен.

Друид:

Вълк – моят фаворит в класа. С Oak of Sage, разбира се.

Мечка: пробвах това развитие. Мудност, биеш се със стъпване и отделяш персонално внимание на всеки един монстър. Трудно развитие, мечешко.

Елементален Друид – жена ми метка тука едни урагани и вулкани на съседния монитор, но нямам наблюдения. Чувам бил по-стабилен на Хел от преди.

Варварин:

Най-лесният герой, по дефоулт си е кораб. Имам предвид, че и незнаещият да играе Диабло, ще издържи дълго с него, преди „Restart in town". Whirlwind, Berserk, Sword mastery -max, Natural resistance -7, find item 4-5 (моят е вадил raven frost, dwarf star, set items и какво ли още не с изравяне на телата на пребитите гадини, сега в 1.10 рекорда ми от изравяне е Shadow plate-а от сета на Друида), Increase speed 3 и останалото на iron skin.

В 1.10 ориентирания към чук и чакащ сета си / Immortal king – зверски нагрухан сет/ варварин, мога да кажа добри неща, имам такъв – 20 на concentration-а, с него се бия, берзерк и... бе не мога да се откажа от WW, а и когато няма обливиъни, си е бест. За по незадълбочено играещите /маниаците го знаят/, дори и с Айрън Мейдън на главата можете да биете враговете с Берзерк скила.

Асасин:

В 1.10 ми хареса как се справяше моя асасин с Chaos думата в едното оръжие / ще я обясня по-долу/ и Fade скила на макс /Фейд дава 20% устойчивост на на нанесени физически щети на 20 левъл, по 1% на левъл – още - Фейд вдига устойчивостта към елементалните магии и сваля продължителността на проклятията/ curses на главата Ви/. Пак повтарям, доста е относително, някои могат да не харесат бавния WW на асасина с Фейд, на други като мен пък може да им стане любим, трети може да харесат и един от другите примерни развития на асасина. Имам и такъв и се справя много добре на хел /94лвл/ :

Dragon Claw – 20; Claw mastery – 20, Burst of speed – 7; Cloack of shadow, Weapon block – 5; Shadow master – 20; ако не Ви се свидят точки може и cobra и phoenix strike по-малко, но знайте, че на хел, не важат, особено феникса. От капаните Death sentry – много ценен за пълчищата на Хел.

Руническата дума за Claw weapon-а – Chaos е много добра, дава и достъп до умението на Варварина Whirlwind, но внимавайте, не я правете в scissors suwayyah (елитното оръжие), защото поправката е доста скъпа – около 120 000 кинта. В един Runic talons е много по-удачно да я сокнете, среден демидж на оръжието е 34 срещу 45.5 на Scissora, но бързината на runic-а е [-30] срещу [0] за scissora. А и ремонта на Runic с думата е евтин. Думата е от Fal, Ohm, Um руни, които както казах по-горе, се получават „сравнително" лесно. Venom скила вече не се влияе от burst of speed!!!

Опит/Experience : Горчива чаша, приятели-тука лошите програмистковци са взели превес:

След 70-ти левъл героят Ви търпи наказание при трупането на опит :

Пример: герой 88 левъл убива един монстър, който дава 100 000 точки опит. 100 000, ама преди 70 левъл. В нашия случай, несретника ни (поглеждаме табличката) взима 10 550 точки от убийството му! А ако е 96 левъл? Ми 1070 точки. ТАШАК!!!! Това на плеъйрс 1. За плеърс 8 смятайте по:

Experience = X * (n + 1) / 2
X = base experience
n = # of players in the game

Обобщение – **ФЪК Ю, БЛИЗ!!!!!!!**

Level	Experience	Level	Experience	Level	Experience
70	95.31%	80	48.44%	90	5.96%
71	90.63%	81	43.75%	91	4.49%
72	85.94%	82	39.06%	92	3.42%
73	81.25%	83	34.38%	93	2.54%
74	76.56%	84	29.69%	94	1.95%
75	71.88%	85	25.00%	95	1.46%
76	67.19%	86	18.75%	96	1.07%
77	62.50%	87	14.06%	97	0.78%
78	57.81%	88	10.55%	98	0.59%
79	53.13%	89	7.91%	99	0.49%

Полезни съвети

http://diablo2.ingame.de/tips/calcs/weaponspeed.php?lang=english много полезен калкулатор за атак спийда.

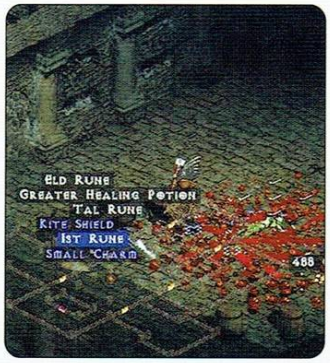
Меджик файнд: Знайте, че в 1.10 Меджик файнда не влияе на дропа на акт босовете, като Мефисто, Баал, Дюриъл, Андариел и Диабло. За всичко друго влияе /оопс , без руните/, но не и на босовете. Друг хинт – след 110 % MF има наказателна формула – по мое мнение, меджик файнд или 109% или след 259%. В 1.10, дропа на Pindleskin и на Treshsocket е намален драстично. Дропа на кравите е намален, а влаченето на експириънс от тях е премахнато. Нивото преди Мефисто, durance of hate level 2 е направено колосално голямо (около 3 екрана), за да се предотврати цикличния мефрън.

Фък Ю, Близ.

Преди да споделя любимите си начини на намиране на хубави предмети, нека се спрем на брането на руни от Контесата на 1 акт. Това момиче има вероятност /малка, но има/, да пусне на Хел Lo руна/толкова позволява левъла ѝ/. С циклични и дебилни рънс, може да достигнете с топене и с късмет до Бер руна да речем. Но да видим за какво иде реч:

Мацката се намира в Forgotten tower на 5-ия левъл, в Акт 1, в Black Marsh. Пътя към нея е сравнително лесен на хел, стига да се ориентирате добре с картата, а за телепортиращото се маги, поне намирането и няма проблем. При магито проблема с Контесата е друг, ще го разгледаме и него. Пътьом мелетата ще се срещат с Devilkins, Dark archers /hate them/ immune to physical Ghosts и Blood clans / онея с Scytche-мама/. Има доста unique монстри от тях, които дропят добре, стига да Ви се занимава / на мен скоро едно devilkin-че ми пльосна unique shako – Harlequin crest/. Стигате до 5-ия левъл, там е Контето. И какво? Ми нищо – руни. От 3 надолу – като най-често срещаните са почващите с E J - а именно най-простите – El и Eld. Но понякога падат и Лум, Лем,Пул, Ум. Лично аз съм стигал 4 пъти до Ist, за 100 руна-сравнително малко. Не от претопяване в куба, а от самата нея, което бе повод за лека ръченица из хола J. Трупайте в магарета и топете, аз лично имам два Бер-а вече, единия замина за Chains of Honor, другия го пазя за Enigma/. От 20 руна може и да не намерите нищо по-високо от Sol, да речем, но на 21-ия може да дропне Лем и Hel, а може и от първите 5 руна да се сдобиете с 3-4 ценни руни. Късмет!

За магитата, ориентирани към fire и cold, контето е трудно, защото е имунизирано срещу тези видове елементални магии. Виж lightning sorc-а няма ядове.



Друго място където може да се намерят руни, поне по мои наблюдения е Lower Kurast – но за сингъл гейм над players 5, за батълнет, поне 5 човека в играта. И пак повтарям Меджик файнда не влияе на дропа на руните. И когато партито Ви наближи Хефасто на Найтмеър и Хел, и никой не го е убивал, най-добре е единия да го убие сам – взима руната, после другия невзел руна, прави игра и убилият Хефасто и взел руна го джойнва.... и така с останалите. За всички 5, човека от партито ще има по една руна по този начин. А Хефасто пуска хубави руни. Ако го убиете вкупом / 5 човека неизпълнили куеста/ - получавате една руна. Тъпо е, нали?

Като казах за магаретата/носачите :

Гордите притежатели на Windows XP могат да си направят носач - създаваме втори юзър на компа си, start menu -> log off -> fast user switching. След това Windows Ви изключва от настоящия потребител, но програмите му остават отворени, респективно остава отворена направената в Diablo мрежова игра. Пред вас се възправя login screen, логвате се с друг потребител, той си пуска Diablo и влиза в направената игра. При нужда от пускане/взимане на предмети отново ползвате fast user switching. Вуала, магарето е факт, място в инвентара, колкото искаш! Машина с 1Ghz процесор и 256RAM е напълно достатъчна за гореописаната манипулация. Ако компютърът Ви е в локална мрежа, играта се прави на адреса присвоен от провайдъра ви. При положение, че нямате мрежова карта, а модем, включете се към интернет, създайте игра и когато сте в нея, вижте динамичния IP адрес (tab, горен десен ъгъл) и влезте в него. За да работи всичко както трябва Ви е нужен Service-ът Fast User Switching.Ето как да го включите: Десен бутон на MyComputer -> Manage -> ServicesAndApplications -> Services -> десен бутон на FastUserSwitching -> Properties -> избирате StartupType - Automatic. След това ControlPanel -> UserAccounts -> Change the way users log on or off -> отметки на WelcomeScreen и FastUserSwitching. Рестартирате и работата заспива

В следващата част – подробно за TC (treasure chests) и меджик файнда, видове рънове и още...

P.S Искам да поднеса извиненията си за някои допуснати волно и неволно грешки в предишната си статия :

1. Hagnuca е Diablo walks on earth, а не on World и грешката е при набиране на текста – техническа.

2. Битката с Тириъл е при Тал-Раша (битката с Мефисто да се чете битката с Тал Раша).

3. Меча Azurewrath е на Duriel, това го знаем преди да излезе Диабло J, но както беше написано се подразбираше че е на Tyriel. Моя грешка, сорка фенс. Исках да кажа че слуха в началото беше такъв, още преди да излезе играта, се чуваше че ще има много корав меч. А Azurewrath-а, поне според мен, най-подхожда за ръката на Тириъл, не на оная мекица Дюриъл.

УЛТИМА: ИГРАТА НА ЖИВОТ

Автор: FonManiak

Искаме ли или не, забелязваме ли или не, новото е навсякъде около нас. Нов модел GSM, нов албум на група XXX, новите игри в броя. Често, някое от новите неща остарява, без да бъде забелязано. Друго пък става хит и навсякъде говорят само за него. За мен, такъв хит стана една игра – Ултима Онлайн. Повечето хора около мен я играят, вечер я обсъждаме на по бира, пиша за нея по форумите и irc. Ултима за мен е начин на живот. Искате ли и вие да станете част от нашето семейство? Или пък, ако вече играете играта – искате ли да надникнете в „голямата" политика? Кой към какво се стреми, коя гилдия какви намерения има, кога ще се приемат нови членове и какви са условията за членство? Моята амбиция е, във всеки брой на списанието да има страничка за Ултима, където да можете да прочетете неща, които няма как да разберете лесно, ако просто си играете играта. А в Ултима, както и в реалността, информацията често е безценна.

За начало – въведение. Най-напред трябва да спомена, че в момента в България има три различни сървъра, които поддържат три игрови свята. НЕ можете да трансферирате герои между отделните сървъри, така че, ако искате да играете няколко места, ще ви трябват няколко героя. Сървърите са на data.bg, на ma3x и на headoff. Всеки сървър, или игрален свят, има различни предимства и недостатъци и, естествено, за тях ще може да прочетете единствено и само при нас – статии за Ултима, статии за задаващият се БГ сървър на Newerwinter Nights, за World of Warcraft и всички останали Masssive Multiplayer Online RPG (MMORPG). Но, нека стана малко по-конкретен, като ви запозная с общите неща за играта.

Ultima Online е първото MMORPG и до този момент, продължава да бъде най-масовото такова. В UO няма нива на героите, те развиват уменията и статистиките си до някакви нива като ги използват - ако искате да вдигнете Swordsmanship - биете се с меч и умението ви се покачва, като в същия момент, тъй като извършвате нещо изискващо сила, имате и възможност да вдигнете и Strength. В играта има 3 статистики - Strength (отговаря за кръвта ви - колко можете да носите и дава бонус към пораженията), Dexterity (скоростта на удряне, която е и пряко свързана със Stamina-та ви, също зависеща от Dexterity-то) и Intellegence (маната ви), като максимума на една статистика е 125, а общият сбор от тези три не може да достигне над 225 (с едно изключение, което ще обясня по-надолу). Също така имате на разположение над 50 умения, които да развивате - максимума на едно умение е 100 (по-долу, как се прави повече), а общия сбор от всички умения, които имате не може да надвишава 700. Първият и най-често задаван въпрос е - защо са сложени тези ограничения? Отговорът е доста прост и ако се замислите сами лесно ще достигнете до него - в тази игра няма такова нещо като мега герой - бие се с всички видове оръжия, кове, шие, прави си отвари, краде, готви, гледа цветя и т.н. Това прави играта доста по-трудна, защото можете да си избирате само по 7 скила, които да развиете и трябва да се лишавате от някои неща, за сметка на други, които желаете повече - общо взето схващате картинката.

Следващият въпрос, който ви идва на ум е, как да покачите тези ограничения - ограничението от 700 за всички умения не може да отпадне, но ограничението на отделен skill може да се качи до 120 чрез един специален предмет, наречен power scroll. Сдобиването с този предмет е трудна, но постижима задача – за целта отивате на едно специално място, където започват да се появяват различни чудовища. Колкото повече биете, толкова повече идват – прогресът ви се следи с едни бели и червени черепи, под формата на свещи – като най-накрая, ако се справите с прииждащите гадове, излиза Шампион – супер чудовище, в което се намира така желания power scroll. Не всеки, който е участвал в битката обаче, ще получи наградата – затова често, след победата се почва битка отново, но между играчите. Другото ограничение е сумата от 225 на показателите ви за сила, сръчност и интелект - то може да се качи до 250 точки чрез stat scroll, който е награда от победата над две от най-трудните чудовища в играта – The Harrower и The True Harrower – това е вече истински подвиг, защото за да ги призовете, трябва да имате черепите на всички останали шампиони (да сте ги победили и да сте били първите, които са „пребъркали" телата им).

В Ултима има два вида играчи – мирни и такива, налагащи се със силата на оръжието/магията. Мирните професии биват: Ковачи, които правят оръжията и бронните от метал на младите и нетолкова младите играчи; Шивачите, които правят дрехите, обувките и всички брони от кожа и кокал; Теникиджиите, които правят големи, които играчите могат да управляват и най-важното, които произвеждат бижутата (всеки играч може да носи по два пръстена и един амулет); Рибарите, Готвачите; Stonecrafter-ите; Дърводелците; Bowcrafter-ите; Крадците и още много други. Не-толкова-мирните са всички Магьосници, Войни, Некромансъри-войни, Некромансъри-магьосници, Паладини, Стрелци, Магьосници-стрелци, Магьосници-tamer-и (тези, които опитомяват животинки), Войни-тейм ъри, Войни-магьосници, Ловци на съкровища – just to name a few, както казват в едни други места.

Това, с което играта е уникална е пълната свобода, която имате в развитието на героя си. Възможните комбинации са много, а нещата са комбинирани така, че да имате нужда от екипировка или умения, които могат да ви осигурят само други играчи. Огромно е удоволствието от това истински да вярвате на хората, с които играете и истински да мразите враговете си. А още по-голямо удоволствие е да си изберете някаква роля и да я играете стриктно. Да бъдете зъл или да бъдете праведен, да развиете характера си така, че това да удовлетвори ролята на героя ви. Имайте персоналност! Не бъдете просто поредния играч, който играе Diablo (нищо против играта, просто е различна). Ако успеете да стигнете до там, наистина сте осъзнали какво е Ultima Online и къде е силата на игрите, които поддържат хиляди души едновременно в един и същи свят, който се развива и расте, заедно с тях.

***Автор** Лорд Галарад, първи бард на КоБ, Пазителите на баланса.*

Използвал съм части от чудесната статия на Емил BigBadWolf Вагенщайн, която можете да прочетете цялата на адрес **http://www.3dzone-bg.com**

Здравейте, драги читатели и приятели на Ултима.

На тази страничка днес ще направим първата си среща – ние, създателите на Ултима Онлайн сървъра на data.bg. и вие – фенове на тази прекрасна игра. С всеки брой на любимото ви списание тук вие ще научавате по нещо ново за сървъра, който създадохме за вас – за градовете, за куестовете, за системата, за особеностите и начинът, по който го поддържаме, както и защо се гордеем с него и защо вярваме, че той заслужава да станете негови гости, потапяйки се в света и в приключенията, които създаваме за вас.

Но нека на първата ни среща, просто ви разкажем една история. Тя ще ви въведе в света на *нашата* Ултима. Бъдете благосклонни и не стреляйте по барда, той толкова може.

„Приседни, странниче. Седни до стария бард и послушай историите за слава и падение, за предателства и измами, за живота и смъртта. По дрехите ти виждам, че си отскоро по тези земи. Не се мръщи и не посягай към оръжието си, какво зло може да ти стори един уморен бард?"

Звуците на музиката затихнаха, наоколо настана тишина. Фигурата край огъня отметна наметалото си и под него се показа ризница от зелена кожа. Лъкът, който беше подпрян на една ръка разстояние, блестеше в наситено небесно синьо и не изглеждаше направен от дърво, а сякаш... от лед. Пътникът отпусна ръката, която посягаше към ножа и приседна до огъня. Бардът се усмихна и засвири отново.

„Добър човек си ти. Повечето хора на твое място биха ме нападнали, за да ме ограбят. Живеем в смутни времена и човешкият живот не струва много, но повярвай ми, добре направи, че не извади ножа – той и без това ми се струва тъпичък. Я по-добре ползвай този."

Бардът се обърна и затършува в раницата си. На светлината на огъня, той съвсем не изглеждаше стар и в никой случай безпомощен. По-скоро изглеждаше като някой, към когото се обръщат с титлата „Лорд", с бели и поддържани ръце, добре оформена брада и почти нови ботуши.

„А сега, слушай Историята на света и потърси своето място в нея:

Много, много отдавна, се родило детенце – нарекли го Мондаин. От малък проявил изключителни заложби на магьосник и талантът му се увеличавал докато растял, както се увеличавала и жаждата му за власт. И за безсмъртие. Единственият начин да постигне това, бил като се сдобие с бисера на безсмъртието. За да притежава камъка, Мондаин не се поколебал да убие собствения си баща. Оставало само да се изпълни магическия ритуал, по време на който в камъка се събрал образът на целия свят, всичко, освен самия Мондаин.

Дааа, дълго ли управлявал злият маг, кратко ли – не знам. Хрониките разказват за незнаен пришълец, твърдо решен да сложи край на желязната хватка на Безсмъртния. Битката била жестока. Трудно е да убиеш безсмъртен. Накрая странникът успял да счупи бисерът. Победа, но цената била жестока – отломките на камъка се разпръснали из вселената, а във всяка имало копие на света – подобни, но не еднакви. Има хора, които пътуват из различните шардове, отломки от Истинския свят, а има и такива, които не напускат този, който смятат за „свой". Като бард, аз съм бил туктам... Изглеждаш ми изненадан, да не кажа втрещен. Чудиш се, дали си попаднал на правилното място? Дали тук, в този шард да извършиш великите дела, които несъмнено си планувал? Ще ти помогна, ще ти разкажа още една история..."

Трите Кули

- Съберете се до мен, деца мои. - изрече с тих пресипнал глас старецът, едвам държащ се изправен на трона. Пое измъчено дъх и продължи със същия тон. - И тримата имате заложби, но най-силното дете ще заеме трона ми. Слушайте ме внимателно - вещите на стария крал се сбърчиха, придавайки му още по-сериозен вид. - Аз умирам, а няма избран от мен наследник. По правило, изпращам ви в света Британия, за да бъде избран най-добрият от вас! Ще ви бъде поверен по един магически кристал и неограничен брой рунически наметала.

Установете военни бази на три различни места и съберете последователи. Целта ви е да направите магическия си кристал най-мощен като вграждате в него руни. Руните се появяват в света веднъж на ден и са ужасно тежки. Вие НЯМАТЕ право да ги докосвате, а можете единствено да изпратите последователите си да ви ги донесат. Вече разбирате, че водаческите ви умения ще решават всичко.

Кралят кимна на магьосника, стоящ зад трите му деца. Облеченият в чисто черна роба маг пристъпи крачка напред, вдигна ръце и изрече на висок глас няколко заклинания и в дъното на стаята избухна сфера от светлина. Тя се разпръсна във въздуха и на нейно място на земята останаха три кристала и три ковчежета с рунически наметала. Магьосникът обясни:

- На това място се поставят руните, които ще съберете като отидете в Британия - посочи с пръст вдлъбнатина в един от кристалите. - Със всяка добавена руна, силата на кристалът се увеличава. Наметалата са предназначени за последователите. Всяко от наметалата черпи сила от кристала, така че колкото по-силен е той, толкова по-мощни ще са и наметалата. Сега моля всеки от вас да постави ръка върху един кристал. Той ще наследи част от енергията ви, така че да можете да го ползвате.

Тримата кимнаха и поставиха дланите си върху кристалите. Първият син, изучаващ изкуството на тъмната магия концентрира силата си и изпрати част от негативната си енергия в скъпоценния камък - той доби чисто черен цвят.

Кристалът на втория син, последовател на бялата магия и магията на живота, доби бял цвят.

Камъкът на единствената дъщеря на краля, стана зелен. Тя изучава природните елементални магии.

- Много добре - каза магът и кимна към краля. Старият обясни:

- Имате на разположение 10 дни да събирате обикновени руни. На 11-тия ден ще се материализира една голяма руна и който успее да я вземе под свой контрол, побеждава. Отново, нямате право да я докосвате, така че този с най-подсилени последователи най-вероятно ще спечели. Нека най-добрият от вас победи и поеме властта. Тръгвайте!

След последните му думи, двама от стражите му помогнаха да се изправи и го изпратиха до покоите му. Магьосникът изчака кралят да замине, след което отвори портал към другият свят и подкани тримата да влязат, като пожела на всеки успех поотделно.

До вчера заедно, днес врагове в битка за трона. Всеки един от тях създаде замък.

Tower of Dead
Tower of Life
Tower of Nature

Битката предстоеше... Коя ще бъде твоята кула?

22 години ЦАПК "Прогрес" ООД, 14 години партньорство с DELL™ | Microsoft®. Каним всички сдружители, бивши и настоящи служители, клиенти и партньори на 16.03.2004 г. от 14.00 ч. в Народен Театър "Ив. Вазов" и от 19.30 ч. във Военния Клуб.

ГОЛЯМАТА РИБА

Участниците: Юън Макгрегър, Албърт Фини, Джесика Ланг, Стийв Бушеми, Дани ДеВито, Били Кредъп, Хелена Бонъм Картър
Режисьор: Тим Бъртън
Сценаристи: Джон Огъст
Официален сайт: http://www.sonypictures.com/movies/bigfish/

Ед Блуум е разказвач. Прекрасен разказвач. Всички обожават историите му. Той защитава крехката си душа зад крепост от прекрасни измислици, в която вгражда сенки от реалността. Докато в последните дни на угасващия си живот собственият му син не се опитва да намери истината сред паяжината от виртуозни лъжи. Да опознае баща си миг преди да го загуби завинаги.

Би било крайно, ако нарека *Голямата риба* шедьовър, при все съвършенството му. Просто защото тази дума обикновено предполага към нещо гръмко, мащабно и грандиозно. А *Рибата* – при все таглайна си „Приключение, голямо като самия живот" е тих, малък, невероятно топъл и уютен филм, уловен на границата на възприятията. Като красив спомен за приказка, разказана от майка ти докато още си бил в люлката. Прибран в чекмеджетата на съзнанието ти, заедно с всичко онова, което си свикнал да наричаш „детство".

Можем да благодарим на всички налични кино светии, че услужливо отместиха лапите на Спийлбърг от проекта, който в този случай би се удавил в захарния сироп на поредната посредствена семейна драма. Нищо лично против комерсиалния подход на дъртия евреин, но просто няма друг режисьор освен Тим Бъртън, който да успее да натовари с цялата възможна романтичност на ситуацията сцената, в която Юън Макгрегър мисли за любовта на живота си на фона на серящ слон. Няма друг режисьор, който да успее да прекара историята си през практически всички налични жанрове, за които можеш да се досетиш – от комедия и любовна драма, през фентъзи, та чак до откровен хорър, без лентата му в нито един момент да изглежда излишно претрупана и без да изпусне усещането за хомогенност на историята си. Няма друг композитор освен дежурния Дани Елфман, чиито ноти да да следват по толкова перфектен начин всичките сюжетни вълнения. Няма друг филм, който да е способен да те накара да се разревеш пред сянката на смъртта и същевременно с това да взриви в сърцето ти радостна и прославяща живота емоционална експлозия с едничкия кадър на гигантска риба, изскачаща над водата сред сивкавите пипала на мъглата, обгърнала водния басейн.

Невероятен във визуално отношение, прекрасно отигран (Юън Макгрегър, Албърт Фини, Джесика Ланг, Стив Бушеми, Дани ДеВито и Хелена Бонъм Картър в едни от най-пиковите моменти в кариерите си) и изненадващо оригинален, *Голямата риба* е едно малко и заслужаващо признание кино-бижу, съдържано в поучителните си внушения и излишния драматизъм и въпреки това претоварено с емоции.

Фактът, че беше оскарово пренебрегнат дори на ниво номинации, е поредният позор за Академията. Ти обаче нямаш оправдание.

Оценка: 9,5/10

СТУДЕНАТА ПЛАНИНА

Няма как да не подходиш предубедено към филм, който още от трейлъра си пищи „Дайте ми Оскар" по доста досаден начин. Че не взе нито един, е съвсем отделен въпрос. Просто в неблагодатна година се появи. Както се очакваше, *Студената планина* се дави в клишета, но поне е значително по-гледаем от *Английският пациент* (предишният тежкотоварно оскаров филм на Мингеля, в който, ако си спомням правилно моментите, в които се събуждах от дрямка - само Дефо ставаше за гледане). Може да мине дори за приятен, ако пропуснеш учтиво серията от преднамерено тъжни моменти, в които оставаш с усещането, че Мингеля ти подава подканящо пакет с кърпички. Като цяло най-високият момент от филма като че ли беше очарователният недоебал свещеник на Филип Сиймор Хофман, а най-ниският - отвратителната истерична изява на Рене Зелуегър, която по напълно неясни ми причини си отнесе и Оскар по случая. По средата се мъдрят една колебливо нереалистична любовна история, няколко дребни, но свежи появи на Натали Портмън и Джовани Рибизи, добра военна атмосфера и буквално смазващ пасторален реализъм. Този филм е по-селски - в най-добрия смисъл на думата - от цял сборник на Елин Пелин. Очевидно е, че Мингеля трябва да загърби любимия си тип сюжети за войната, разделяща влюбените и да завърти един високобюджетен вариант на *Доктор Куийн*.

За Кидман и Лоу ли питаш? Ами добри са, както обикновено, и правят доста силни роли. При все, че между героите им няма дори заченка на химия, но на Мингеля му е простено да се оплете в целия хаос от безсмислено военно насилие с изтезавани майки и бебета и неистово кълвящи прелестната Никол подивели петли, и да забрави основната си сюжетна линия.

Всъщност, ако искаш да имаш някаква реална полза от това ревю – чети внимателно: ако си гнуслив и идеята да видиш чисто гола 120-тина килограмова мома, раздрусала многопластовите си телеса, не влиза в *to do* листата ти, примижи кротко моментите във фермата на Рибизи.

Оценка: 7/10

НЕВЪЗМОЖНО ТВОЙ

Романтичен, топъл, човечен и в крайна сметка безкрайно скучен филм, който трудно ще ти допадне, ако не се вписваш в понятието „домакиня, чието ЕГН започва максимум с четворка". Режисьорката Нанси Майърс продължава да осира с ентусиазъм репутацията на мъжкари от висшата лига, принуждавайки ги да участват в романтични бози с ясно изразена феминистична поука (Денис Куейд в *Капан за родители*, Мел Гибсън в *Какво искат жените* и Джак Никълсън в настоящата бозица). Историята разказва за остаряващ верижен сваляч, който получава инфаркт по време на поредното си мърсуване с кръшна млада девойка и взима, та се влюбва в самотната ѝ майка по време на лечението си. Посланието, че възрастта не е преграда пред силите на любовта и принцът на белият кон ще дойде за теб и ще те отнесе в страната на приказките дори да си на шейсет години, защото красивата ти душевност ще се открои над факта, че циците ти са провиснали до пъпа, беше безбожно наивно, но някак приемливо. За разлика от появата на Даян Кийтън чисто гола и развяният целулитен гъз на Джак Никълсън. Нямаше нужда, наистина. Трайна загуба на ерекция ли се мъчите да ми докарате този месец, що ли...

Оценка: 6/10

УСМИМВКАТА НА МОНА ЛИЗА

Излязох си преди финала, та не знам кого точно лиза Мона, но лично аз нещо не успях да се усмихна. Откровено феминистичните провокативни фликчета, нещо просто не ми понасят, какво да се прави. Пийс, лейдис, успокойте се и вижте календара, знаем че имате права, уважаваме ги и нямаме намерение да ви приковем към печката в кухнята, за да ни готвите гювеч и шкембе чорба до живот.

Оценка: 3/10 [с опция за стремително покачване, ако си качвал точки на графата феминизъм]

ГОТИКА

Матьо Касовиц е доста приличен режисьор и определени проблясъци в творчеството му ме навяват на мисълта, че я разбира онази пуста хорърска квинтесенция, която все по-упорито се изплъзва от съвременните представители на жанра. Просто му трябва сценарий на човека. От гледна точка на същия този хорър в *Готика* има няколко безкрайно добри момента, първенството сред които заема първата поява на призрака, когато камерата пропълзява заедно с неговите ефирни докосвания по настръхналата от ужас плът на Хали Бери. Друг е въпросът, че въпросните безкрайно добри моменти се събират сумарно в не повече от 3 минути. От гледна точка на напрежението – *Готика* определено успява да създаде такова, поне в първия си половин час. От гледна точка на забавлението *Готика* е сравнително интересен филм, който ако не друго със сигурност ще успява да те държи буден с някои особено самоцелни стряскащи моменти, в стилистиката на онази детска игра, в която изскачаш иззад някой ъгъл и крясваш „Бау!" срещу другарчето си. От гледна точка на актьорска игра Готика е сравнително приличен с изключение на тотално неориентираната Пенелъпи Круз и няколкото момента, в които на Бери очевидно ѝ е скучно и просто отбива номера. От гледна точка на сценарий и развръзка *Готика* се колебае между опеделенията посредствен, клиширан и откровено тъп. Щеше да е добре поне да запомнят коя точно е наранената ръка на Бери, за да не се мести постоянно превръзката ѝ. От лична гледна точка *Готика* беше просто поредният посредствен хорър.

Оценка: 5/10

УСКОРЕНИЕ

По времето, когато четеш това ревю, *Ускорение* продължава упорито да се катери към челните места в класациите на най-тъпи филми на всички времена, а рекламното послание „новият филм от продуцентите на *Бързи и яростни*, *Трите хикса* и *S.W.A.T.*" вече започва да губи притегателната си сила дори за най-закоравелите фенове на безумните екшъни и високите скорости. Време беше. *Ускорение* е като самоотвержен секс със съмнителна девойка в ситуация, при която разполагаш само с един самотен презервативъ. Най ще ти е хубаво като свърши. И посмъртно няма да посмееш да повториш, да не би случайно да прихванеш нещо.

Оценка: 2/10

КИНО ЗАГАДКА

Отговорът на загадката на **Александра Филмс** от миналия брой: Завръщането на краля взе четири Златни глобуса: За най-добър филм, режисьор, музика и песен

Наградните ни DVD-та отиват при:
Иван Иванов d_nikoff@abv.bg – ***13 призрака***
Алеко Пальов johny_blaze@abv.bg – ***Jackass: Филмът***
Ганчо Стояновъ gantcho@hotmail.com - ***Ядрото***

Отговорът на загадката на **Сънни Филмс** е:
Джъд Лоу - *Студената Планина*
Бил Мъри - *Загуби при Превода*
Джони Деп - *Карибските пирати: Проклятието на Черната перла*
Бен Кингсли – *Дом от пясък и мъгла*

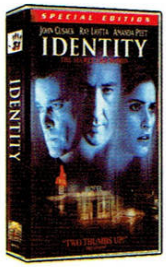
Наградите отиват при:
Дойчин Атанасов ironsmile@mail.bg - магнит за хладилник от *The Haunted Mansion*
Кирил Стойанов k_stoyanov@abv.bg - звънче за тормоз на прислуга от *The Haunted Mansion*
Константин Белогушев snow_dragon@bulgaria.com – **пиратски колан с череп и кръстосани кости от** *Карибските пирати: Проклятието на Черната перла*

Новата загадка на **Sunny films** е:
Как се придвижват зомбитата в Цуи Харк: Ловци на вампири? (изобщо не ме псувай; не смятам да съм единствения човек преебал се да гледа този филм)

Новата загадка на **Александра филмс** е:
Кои са любимите цветя на Сандра Блуум от актуалната драма Голяма риба?

Отговорите на kino_zagadka@abv.bg

САМОЛИЧНОСТ



От доста време насам не съм гледал трилър, който да сграбчи интереса ми буквално в първия кадър и да отпусне хватката чак когато екранът потъмнее след така любимото ни ободряващо чувство за обреченост на класическия за жанра ънхепи енд и потекат надписите. Единствената ми лека забележка е, че цялата история не е особено филмируема. Просто би стояла значително по-добре на хартия. Оковаването на думите във визия, в конкретния случай е по-скоро минус - това е сценарий, който би трябвало да оставя доста повече неща на въображението. При все, че визията е чудесна, а Джон Кюсак, Рей Лиота и Аманда Пийт биват реабилитирани за глупостите, в които са се снимали в последно време.

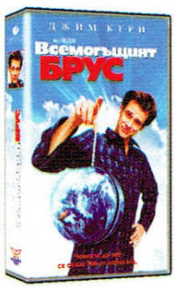
АМЕРИКАНСКИ ПАЙ: СВАТБАТА

По-мащабен, по-просташки и в крайна сметка по-добър от двата си предшественика, епилогът на единствената наистина качествена колежанско сексуална комедия в съвременната холивудска история. Останал в същата с преизпълнения с романтика кадър, в който ебачът на пайове си обръсна топките върху собствената си сватбена торта. Култ.

БЪРЗИ И ЯРОСТНИ 2

Забележителен с факта, че е по-тъп от първата си част, което си е велика проява на сценарна импотентност. Дори и да си падаш чак толкова по хубави коли, NFS: Underground и Ева Мендез (ако си падаш по Пол Уокър затвори внимателно това списание и отиди да потърсиш професионална медицинска помощ) не смятам, че е добра идея да принасяш в жертва час и половина от живота си върху олтара на фенщината.

ВСЕМОГЪЩИЯТ БРУС



Религиозна вариация на идеите от *Маската*, в която Господ се оттегля във ваканция и връчва в ръцете на депресирания от перманентна липса на късмет Джим Кери всичките си налични божествени таланти и се оттегля на почивка. Последният – в този ред – кара доматената супа в чинията си да се раздели на две, призовава маймунката от *Зараза*, която да влезе и излезе в гъза на някакъв уличен побойник, увеличава гръдната обиколка на Дженифър Анистън, разделя се за малко с нея след скандал от неясен произход, после решава че е по-куул да си влюбен отколкото да си божествен енд дей ливд хепили евър афтър. Ей такива глупости.

VHS/DVD

ЧАСОВЕТЕ

Уникална амалгама от емоции, невероятни актьорски изпълнения, плътна, тежка подтискаща атмосфера. Човек трябва да е живял, да е бил на върха и на дъното, за да може да го осмисли в пълната му цялост.

А финалната фраза *always... the hours...* се разбива в съзнанието ти с категоричността на един пропилян живот. Зверски филм.

ГОСПОДАРЯ НА ГРЕХА

Свеж малък религиозен трилър, забележителен основно с факта, че режисьора и сценарист Брайън Хелгъленд събира под шапката на съвсем различен жанр половината каст от безкрайно свежата си средновековна комедия *Като рицарите*. Хийт Леджър стои точно толкова нелепо в расо, колкото и на кон с копие, но той проблемът не е в расото.

ВОЛЯ ЗА ПОБЕДА

Водени от безкрайно логичното разсъждение, че оригиналното заглавия *Сухар* навява по-скоро кулинарни, отколкото героични помисли българските разпространители със зле прикрито комерсиално задоволство са го сменили на *Воля за победа*. Факт, който – наред с неясните оскарови номинации – по никакъв начин не променя факта, че това е просто един безкрайно разтеглен филм за ездитен добитък, в който на екран стоят добре основно надбягващите се със сценарната немощ коне, а зрителят изпреварва сюжетните обрат поне с една обиколка. Иначе Тоби Магуайър, Джеф Бриджис и ... се справят прилично с ролите си.

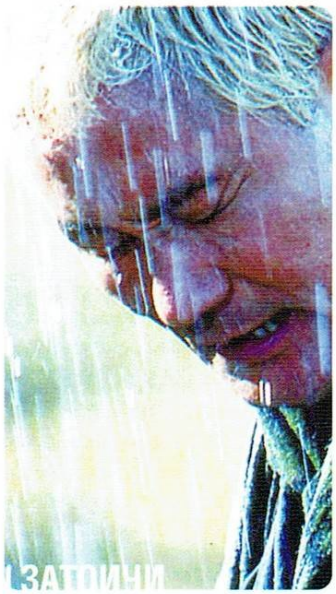
ЦУИ ХАРК: ЛОВЦИ НА ВАМПИРИ

Обезоръжаващо тъп хонконгски вампирски екшън, отличаващ се с покъртително нисък бюджет, практическа липса на сюжет, предизвикваща перманентен истеричен кикот (който може да прерастне и в горестен плач, ако случайно лично си дал пари за наем) и уникална операторска работа, оставяща извън кадър по-голямата част от класическите вихрени баталии и благодарение на която изобщо няма да успееш да разбереш кой кого с какво и защо. A must see, дето се вика.

В ИМЕТО НА ОТЦА

Невероятната драма за най-голямата и позорна грешка в ирландската съдебна история, белязана от най-безапелационната роля на Дениъл Дей Луис, каквото и да ти разправят онези от академията. Че си го гледал ми е ясно, просто те подсещам, че е добре да го притежаваш.

СОФИЯ ФИЛМ ФЕСТ 2004



Филмов фестивал без нито една мащабна експлозия на забавен каданс и появата на Колин Ферътл в поне три филма? Дайте го насам.

Само не се усмихвай хищно. Би било проява на извънредно лош вкус да го използвам като повод да се включа във всеобщото оплюване на холивудските блокбъстъри, които заемат 90% от родния кино афиш. Най-малкото, защото основната част от същите тези разпалени критикари могат да бъдат редовно засечени награбили огромно кошче с пуканки и надаващи бойни възгласи, когато Скалата ступа някого по особено ефектен начин. Да се отрича мощта на киното като средство за забавление е точно толкова наивно, колкото и да се пренебрегва интелектуалното му послание. Така че идвай с мен и се постарай да не шумолиш с пакетчето и да не хрупаш шумно. Заглушаващите хранително вкусовите ти симфонии експлозии наистина са рядкост, повярвай ми.

Не може да се отрече, че за осемте години от създаването си Фестът еволюира забележително. Стартирал като тематично музикално събитие с неясни функции, днес той е придобил съвсем адекватни киноманск форми с цялостната си панорама на европейско и световно кино, богат набор от гости и закономерния конкурс (Голяма награда *Stella Artois* за най-добър филм в международния конкурс, награда *Jameson* за български късометражен филм, награда на *Kodak* за български игрален филм, награда *No Man's Land* за най-добър балкански филм, награда на публиката на ОББ, награда на Асоциацията на българските оператори за най-добър роден оператор и награда на Международната федерация на филмовите критици). Международното жури, което ще представи голямата награда *Stella Artois*, ще бъде председателствано от Джери Шацбург (режисьор на *Плашилото* с Ал Пачино и Джийн Хекман). Членове са унгарецът Корнел Мундруцо (отнесъл си голямата награда на предишния фест с *Приятни дни*) и иранецът Бабек Паями (награда за режисура от Венеция за *Тайно гласуване*), както и българските актьори Самуел Финци и Марта Кондова.

Организиран от Арт Фест съвместно с Националния дворец на културата и чуждестранни културни институти и спонсори и включващ в програмата си забележителната бройка от 107 игрални и документални и 20 късометражни филма, повечето от които - прекрасни и некомерсиални нискобюджетни продукции, нямащи шанса дори да се докоснат до обичайната кино-програма, осмият София Филм Фест определено е събитие, пред което киноманите би трябвало да бият глави в земята.

Фестът бе открит с шедьовъра на Такеши Китано *Затоичи* (ще изпитвам) и ще приключи – най-вероятно някъде по времето, когато четеш това – с еротично-драматичната екстраваганца на Франсоа Озон – *Басейнът*. Някъде помежду тях по екраните на Зала 1 на НДК, кино Люмиер, Дом на киното, Кино център, Глобус и Одеон ще се плъзнат светлинните фотони на безапелационният шедьовър на Ларс Фон Триър *Догвил*, руският хит *Завръщане* на Андрей Звягинцев, вече канонизираният като култов и четворно номиниран за Оскар *Град на бога*, звезденият уестърн на оскароносителният Рон Хауърд *В неизвестност* с Томи Лий Джоунс, Кейт Бланшет, Ван Килмър, Еърън Екхарт и Ивън Рейчъл Уд, ревюираната нейде из околните страници *Студена планина* на Мингеля, *Младият Адам* на Дейвид Макензи, спряган като един от най-добрите британски филми от маса време насам. И още много знайни и незнайни родни и международни продукции.

Като бонус на настоящия Филм Фест за първи път в България се организира панорама на ирландското кино, като поводът – ако си непросветен в международните политически дела подобно на моя милост – е присъединяването на любимата на цялата ни редакция република Ирландия към Европейсия съюз, както и отварянето на посолство на републиката у нас. В програмата са представени филми на трима млади режисьори, спелуващи fuck с „о", сред които нашумелият *Диско прасета* на Кърстин Шеридън. Както и ретроспектива на творчеството на легендарния режисьор Нийл Джордан.

Обичайната Балканска програма включва турския *Отчужденост*, сръбските *Кордонът* и *Любовни Легенди* и *На път към хана* на завършилия родния НАТФИЗ Йоргос Баколас. Българското кино ще бъде представено от *Мила от Марс*, *Шантав ден*, *Другият наш възможен живот*, *Хубава си мила моя*, *Пътуване към Йерусалим*, *Следвай ме* и *Чуй звездите*. Те ще бъдат оценени от 25 директори и програматори, които ще определят вече споменатата награда *Kodak* и – може би – ще оценят и дадат шанс на отдавна агонизиращото родно кино.

От тази година на Феста вече ще присъства и ретроспектива на български режисьор и първият роден творец, комуто ще бъде оказана тази чест е емблематичният Рангел Вълчанов.

Събитие, и аз това казвам.

ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ: ОСТАВА

Първият ми досег с група *Остава* или по-скоро с името ѝ се състоеше в плахия опит на една особено антипатична девойка да ме покани на техен концерт. Благодарих мислено на момчетата, че ако не друго са си избрали име предразполагащо към езикови еквилибристики и контрирах с sms, гласящ „*Остава* остава за друг път. Ти оставаш без компания. Аз оставам в кварталната кръчма, което ми се струва забележително по-добра идея".

Вторият беше един крайно идеен клип с някакви въртящи се стаи, който и до днес остава една от най-качествените и професионално реализирани визуализации към българска песен.

Третият е настоящето интервю, в което - в компанията на колегата Кънев, любимия си диктофон, четири бири и двама от членовете на групата - най-сетне се надявам да разбера кой остава, къде остава, защо остава и как точно се прави авангарден рок в български условия.

Представете се.

Свилен: Аз съм Свилен. Певец съм на една рок група. *Остава*. И това е най-интересното от мен.

Жоро: Аз съм Жоро. Китарист в групата. Занимавам се с музика. Малко е трудно в България обаче това искам да правя и успявам по някакъв начин.

От колко време сте заедно всъщност?

Ж: На около 13-14 години е групата. Създадена е в Габрово от мен и от басиста Боян и в този състав сме от около 7-8 години, като отскоро имаме нов барабанист - Владо, екс-барабаниста на *Анимационерите*

Откъде идва името на групата?

Ж: По принцип идва от един афоризъм, който е олицетворение на някаква безнадежност. Обаче съдържанието, което ние влагаме в това име е друго. Това е една провокация, въпроси, на които всеки трябва да намери отговор от типа на кой, какво и защо остава. Ние не предлагаме готово решение, защото отговорите на тези въпроси са строго индивидуални, хората трябва да ги намерят сами.

Така и така съм залетял към клишираните въпроси - нека се вживея в ролята си на сериозен журналист и продължа още малко. Бъдещи творчески планове?

С: Близките планове са да запишем албума, да излезе. После да направим турне. В момента преговаряме с *Нестле*, те ни бяха спонсори за сингъла *Шоколад*. И така. Турнето и албума са ни най-важните.

А далечни творчески планове в такъв случай?

С: Нямаме.

Ами хубаво. Хайде към другото голямо клише - какво е вашето музикално послание?

Ж: Ами да правим музика насочена към много хора, но всъщност да минава през тях. Да си мислят за нещо много лично и в същото време да е съвременна, мелодична и заредена с енергия, която да те кара да я слушаш пак и да правиш някакви асоциации с личното си преживяване.

Как се прави авангарден рок в милата ни родина, където най-продаваният изпълнител към днешна дата всъщност е един бездарен, изрусен до бяло педераст?

С: Ами доста трудно. Не става дума само за пари в един момент. Късат се нерви. Иначе може да се живее от музика, ама ако правиш кавъри и ходиш да ги свириш по клубовете.

Защо не го правите? Те парите не са лошо нещо.

Ж: Остава е един вид емблема. Щастливи сме, че имаме все повече фенове, които харесват това, което правим и ние сме задължени към тях. Нямаме голям избор, защото не става дума само за нас. А и да правиш музика е като наркотик, някаква машина, която в България все още е задействана с грешни механизми. Промяната на възгледите става много бавно. Също така това е въпрос на държавна политика - народът да бъде прост, неук, роб. Съответно има едно ново поколение, което е много различно. И е хубаво това. Точно то има нужда да живее в адекватен свят, какъвто е целият свят в момента. Тъжното е, че голяма част от тези интелигентни млади хора не са в България в момента.

А хрумвало ли ви е да ги последвате навън?

Ж: Трудно е навън. Пък и това е въпрос на супер лично решение. А и то е въпрос на национална политика - не може група от петима българи да пробие в Англия. Нашите усилия са насочени към някаква комуникация с фестивали. Ако там стане нещо...

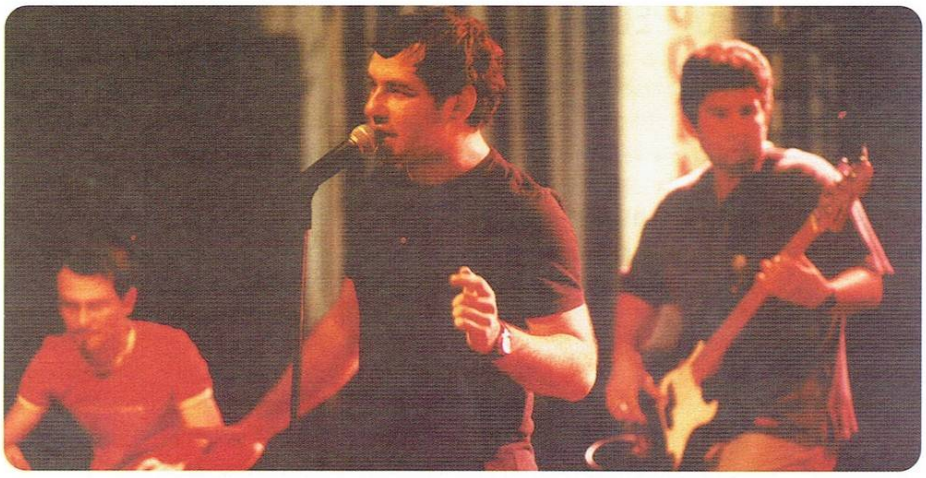
ЕДИН ДЕН НА...

СВИЛЕН

Ставам около 9.30, разхождам кучето, пия кафе, след това някои неща, които няма да напиша. Към 10-10.30 излизам. Работя в студио за постпродукция. След 18ч. съм free и репетираме или не репетираме. Около 20ч. започвам да използвам алкохол.Обичам да пия алкохол, не постоянно. Ако не свирим някъде се забавлявам с приятели и алкохол. Наздраве!

ЖОРО

Ако има слънце ставам много рано, към 8.00; закуска, кафе, работя пред компютъра, пиша, свиря на китара или ходя по някакви срещи, вечер обикновено пийвам нещо или в къщи или с приятели, говоря с жена ми за живота! Телевизия само в краен случай.



А какво точно е виждането ви за българската музикална сцена като цяло?
С: Ами примерно много се надявам *Ъпсурт* да взимат много кинти. 'Щото в момента, в който има някакъв подем за нашата група това много ще ни радва. Абе има много добри групи в България, ама *Ъпсурт* в момента са ми любими. Има и много гадни...

Например?
С: Един тежък пример за това е Галя от *Сатен*. Тя е не-човек. Аз си позволявам да я плюя, 'щото е много зле. Има хора, които я харесват, на мен не ми харесва. Точка.
Ж: Всъщност една от причините да правя музика и за някакви други хора е просто да съществуват и по-адекватни неща в ефира. От тази гледна точка аз много се интересувам какво излиза у нас и има неща, които адски много ме дразнят. Безвкусицата и безразборният кич вземат връх, дори има леко завръщане към соца, което естествено е крачка назад. Смея да заявя, че през 60-те е имало много по-добри певци и композитори, отколкото днес. Днес е безразборно копи на някой артист, примерно от запад. Всички действат по тази схема и направо копират цели мелодии.

А вие копирате ли нещо?
С: Ами по медиите ни обвиняват. То тръгва от там, че аз се гримирам по концертите и веднага се лепва - *Дъ Кюър* или *Пласибо*.
Ж: Най-големите безумия са понеже ние не се движим точно в тия среди на топ изпълнителите заедно със съответните журналисти и си отнасяме удари от тях най-редовно. Те ни възприемат като една група, която много странно защо събира по 1000 човека на концерт. След като за тях *Остава* е една мрачна ъндърграунд група.

Абе я кажи действа ли формулата слава = секс, че с колегата сме загорели и се чудим дали да не ставаме славни.
С: Ами действа. Определено имаш повече шансове да разпориш мрака. Повече мадами те харесват даже и да изглеждаш гадно.

А как си пишеш текстовете [намесва се тук Джовани, поглеждайки Свилен със зле прикрит фенски блясък в очите]?
С: Бавно.

Нещо малко по-обстойно?
С: Ами или пишеш или не. Текстовете са много прости - аз винаги съм обичал да работя с много малко думи и да казвам много неща.

В какво вярвате?
С: Е тука ни уби.
Ж: Аз вярвам в семейството ми. Това е на първо място.
С: Аз вярвам в алкохола.

Какво обичате?
С: Аз обичам водка Абсолют, приятелката си, да пея...
Ж: Обичам да пътувам много и да зяпам безцелно. Обичам да си пийвам. Обичам момента, когато измислям нещо на китара и да чета книги.

А какво мразите?
С: Мразя да нямам пари. И невежеството в медийното пространство. 'Щото то се отразява върху нас като група, не само върху всички други хора.
Ж: Мразя лицемерието.

Следва въпросът на нашата щатна златна рибка. Кои са ви трите желания?
Ж: Моите три желания са три пъти да свиря на стадион Уембли.
С: Аз искам баща ми да е шеф на *Водка Абсолют*, майка ми да е шеф на *Марлборо Лайтс*, а аз да стана шеф на *Сони Мюзик*.

Компютърни игри играете ли?
Ж: Той да каже. Той много играе.
С: Е, като имам време. Зарибявам се от приятели - носят ми разни неща, пускат. Medal of Honor примерно всичките части много ме кефят. Играя мачове, разни Фифи. Но тия стратегии примерно не ме кефят - много са ми бавни. Аз обичам бързи игри - бързо, бой, убиваш германеца и си тръгваш.

Най-интересните ви спомени като група?
С: Аз помня двата фестивала, на които ходихме. В Плевен преди няколко години другите групи ни прецаха да свирим първи, а по правило първата група никога не я викат на бис. Нас обаче ни извикаха на бис и беше супер готино. Другият път беше един фестивал в Бургас, когато хората станаха на крака за нас, ама тъпият водещ не ни пусна да свирим на бис, защото имаше много групи.
Ж: Аз не мога да се сетя в момента. Последният ни концерт беше много хубав като цялостна емоция. Повече такива неща си пожелаваме - повече концерти и клубни свирения за кеф.

Ама вие май живеете за тези концерти. А какво не бихте направили на сцената в такъв случай?
С: Тия старите хард рок трикове мен хич не ме кефят - „Ръцете горе" ей тия неща.
Ж: Аз пък не бих направил тези стойки дето ги правят басиста и китариста и се клатят в такт.

Нещо умно в заключение?
Ж: Пожелавам на всички геймъри да влязат в играта на *Остава*.
С: Да не слушат чалга поне.

Интервюто взе Snake

СВИЛЕН

Игра medal of honor
Дума мен
Музика Рок
Книга „Парфюмът"
Филм „Черна котка, бял котарак"
Цвят бяло
Облекло семпло, непретенциозно
Държава Англия
Време през нощта
Животно куче
Миризма приятна, лека
Число 7
Секс поза която и да е, повечето стават
Питие водка
Цитат нямам любим цитат! аз съм егоцентрик!

Игра тенис на корт
Дума свободa
Музика различна, напоследък New Order
Книга „Майстора и Маргарита"
Филм „Последно танго в Париж"
Цвят бяло
Облекло спортно и удобно, понякога и официално
Държава Англия
Време пролет и сутрин
Животно почти всички
Миризма приятна, лека
Число 7
Секс поза не е 69
Питие качествен твърд алкохол, сок грейпфрут
Цитат не се сещам в момента.

ЖОРО

ПРОТИВОПОСТАВЯНЕ: ЗА И ПРОТИВ ПРОГРЕСЪТ

Не се изненадвай чак толкова на темата. Сега ще ти обясня за какво става дума.

Противно на широко разпространеното мнение с колегата Димитров не прекарваме основната част от времето си в люти спорове относно женската сексуалност (обнародвани на страниците на списанието) и в дружески диалози относно начините за обръщане на тази сексуалност в наша полза (на четири очи). Случва ни се да намерим някой и друг час, за да почетем кротичко. Случва ни се дори да намерим по още някой и друг час и да обсъдим прочетеното.

В един такъв диалог се роди и настоящият, умилително отдалечен от обичайния еротизъм на тези страници, спор. Говорехме си за Средното царство – *крайно иновативният сай фай епос на Дейвид Уингроув за далечното бъдеще, когато, след няколко необуздани международни конфликта, родната ни планета е паднала под мощта на китайската империя. И в това бъдеще на болнаво жълти управници, странни за европейските разбирания културни и морални ценности и плахо шептящи кимона прогресът е спрял. Унищожен от новите владетели на планетата, водени от простичката презумпция, че именно еволюцията е довела човечеството до прага на потенциалния крах. Че в нея се раждат конфликтите и крачката назад, поставянето на жаждата за нови знания и преодоляване на нови предели извън закона, е единственият начин Земята да бъде обгърната от белите гълъбови крилца на така желания от всички манекенки уърлд пийс. Китайците, превърнали родната ни планета в Чун Куо – Средното царство – са спрели колелото на историята в името на бъдещето.*

Това ни наведе на размисли (и още бири), относно това дали днес хармонията наистина изгаря в пещите на прогреса и дали правилният път напред не минава именно през връщането към първичното и първобитното, към зората на човешката цивилизация, когато (ако се вярва на представителните източници) мъжете са били истински мъже, жените – истински жени, оцелявали са само най-силните, за да живеят живот на страст, нагон и необременени с нищо емоции. Когато животът е бил истински живот.

Тук е моментът, в който заковах твърдото си „не!" и тръгнах да се аргументирам разпалено.

Системи

Преди време един приятел – наскоро зарязан от жена си – ми разказваше, че всичко, което иска от живота е да отиде на някой самотен тропически остров, да се храни с екзотични плодове, да спи в колиба от палмови листа, да се пече на слънце и да плува в лазурносиньото море. Едно бивше гадже, водено от патологична привързаност към фентъзи литературата, пък наскоро сподели с мен за пореден път, че съкровеното ѝ желание е да попадне в някой от любимите си фантастични светове и да остане там, сред цялата пасмина от рицари и магьосници, далеч от шумният хаос на съвременния свят. И на двамата им казах едно и също – че ще умрат в агония още на третия месец, когато осъзнаят, че са разделени завинаги от телефона, пералнята, телевизора, компютъра, бойлера, парацетамола, противозачатъчните и мекичката тоалетна хартия. Че ще се обесят в клоните на някоя палма или – респективно – магическо дърво, без дори да оставят сърцераздирателна предсмъртна бележка, защото вече са забравили как се пише аналогово. Без клавиатура. Не ми повярваха.

Простичкият факт е, че всички ние отдавна живеем на системи. На технологичните системи, на прогреса, които подържат животите ни. Моли се никога да не ти се наложи да се убедиш в думите ми. При все, че има такава опасност.

Да дръпнем шалтера на прогреса

Хайде наистина да натикаме пръта на първичните си убеждения между спиците на онова проклето колело и да видим какво ще стане. Да се върнем към корените си. Вече имаме начин.

Изобретателите на High Powered Microwave, микровълновите бомби, които поразяват всички наземни електронни устройства, сигурно мислят, че са сътворили някое адски човеколюбиво оръжие. Истината обаче е, че далеч по-човеколюбиво би било да ни пуснат една ядрена и да се свършва. Защото нищо не може да се сравни с агонията, когато установиш, че барабанът на пералнята упорито отказва да се завърти, за да изпере чорапите ти. Вече нямаш достъп до дебрите на Интернет. Би дал всичко дори и за трижди проклетата си връзка от 2К, но нея я няма. Сълзите на отчаянието се стичат по лицето ти, но контактната листа на ICQ-то и Phone Book-а на телефона ти са недостъпни, за да споделиш с някого мъката си. В момента имаш нужда от гаджето си повече от когато и да е било друг път, имаш нужда от нещо, за което да се хванеш в разпадащия се свят край теб, но въпросното гадже живее чак в Младост 2. Колата ти няма да запали. Няма таксита. Няма градски транспорт. А ти си нямаш пукната представа как да стигнеш до Младост пеш. Как изобщо се ходеше пеш, по дяволите?!

Ти вече си мъртъв и бавно започваш да го осъзнаваш. Технологичните системи са били поразени от човеколюбивия HPM-удар и животът ти просто е спрял да функционира с лаконичното и хармонично припукване на токовия удар.

Необратимост

Окей, нека оставим настрана фантастичните сюжети и приемем, че ти и аз сме корави копелета, които ще развъртят по един меч в алтернативната фентъзи реалност, ще изчукат няколко принцеси и ще бъдат щастливи, че са се отървали от шибаните крайни срокове за предаване на статиите и досадния звън на телефона. И след това нека се отърсим от очарователния романтизъм на подобна идея – романтизъм, какъвто всъщност лежи в основата на целия този спор – и погледнем истината от упор.

Дори самата идея да се защитава прогресът е абсурдна. Това е като да седнеш да убеждаваш някого в правотата и необходимостта от дишането или пулса си. Прогресът е даденост, нормална част от човешкото развитие. Ние се приспособяваме постепенно към новите изисквания на времето си, към промените в условията ни на живот, които не можем да спрем по никакъв начин, освен ако не открием как да замразим времето, да останем завинаги в съвършения миг на цъфтящи вишневи цветове и утринен полъх. Не можем да отделим еволюцията на чисто физическо ниво от тази на духовно или умствено. Не можем да отделим желанието за изобретяването на по-добро копие от необходимостта от изобретяване на по-добро копие. Защото хищникът няма да мрънка срещу прогреса превръщаш черепната кутия, към която твърде много е привързан в ловен трофей. Хищникът подло ще еволюира и ще се научи да избягва старото копие. Да го троши с лапата си. И след това да пирува сред останките от телата ни. Сега смени в горното твърдение думата „хищник" с „вирус". Или „природно бедствие". Виж един първобитен човек, отказващ да отстъпи пред прижждащия студ на Ледниковия период, да убие нов хищник, за да си направи дрехи от по-дебели кожи, да разтърка отчаяно два къса дърво, за да се изравни с Боговете в името на така необходимата топлина. И виж как умира в агония, окован в съвършения си миг на спокойствие и хармония. Как умира под непосилната тежест на мъртвия прогрес. Нямаме друг избор освен да вървим напред, за да оцелеем. И дори ако като във фантастичен сюжет се върнем на нулата – ще трябва отново да завъртим колелото на историята поемайки за пореден път нагоре и нагоре по еволюционната стълбица. Където новите проблеми изискват нови решения. Където придобитите знания водят до жажда за нови знания. Където придобитият комфорт води до жажда за нещо още по-комфортно Където животът води до жажда за по-добър живот.

Или просто да изчезнем като вид.

- Snake

Ех, колега, колега, както винаги - перфектен! Наздраве! А ти, драги читателю, наистина – не се изненадвай. По-страшно ще бъде, когато с Бакалов най-сетне прочетем Хари Потър и на тия страници се появят рафинираните версии на ожесточените ни спорове (преминаващи след няколко „ичкии", както казват в определени региони на татковината, във физическа саморазправа, чиито еволюционен връх обикновено отбелязваме голи до кръста, храчещи един по друг от метър и половина разстояние, дай още бира, че ми пресъхна носоглътката) относно магическите рецепти – „За и Против сушеното прилепово крило в заклинанието против младежки пъпки", да речем. Абе ето докъде ни докара прогресът – приказки като Хари Потър вместо Библията. Както и да е. Това, което колегата не спомена в блестящото си изложение, апропо, бе че поредицата на Уингроув така и не дочака издаването на последния си том в България. Някъде по средата спря да излиза. Това, метафорично адаптирано към настоящото противопоставяне, може да означава, че губя спора още преди да е започнал, но с оглед на факта, че книгата е истински шедьовър и едно от малкото стойностни произведения експлоатиращи жанра, по-скоро ми натрапва мисълта, че в тоя прогрес нещо яко смърди, щом е докарал нещата дотам да живеем в консуматорско общество, в което ценителите са все по-рядко явление. Не, виж, наясно съм, че той е необратимо явление. Не можеш да отречеш нещо, което съществува и ще продължи да съществува, развивайки се, без да дава пет пари за теб и мнението ти, но ти е позволено да не го харесваш и да се опитваш да ограничиш влиянието му върху живота ти. Като сме тръгнали да си говорим за книги, се сещам за още една, чието заглавие за жалост не помня, но много повече прилага като литературен пример на днешния ни спор. В нея бе застъпена концепцията за свят разделен на технологично общество и такова, което крачи към бъдещето си, захвърлило нуждата от технологии, съсредоточило се изцяло върху духовността и неизследваните свойства и възможности на човешкия дух и биоенергия. Защото тук си говорим именно за това, скъпи читателю – че прогресът не е нищо друго, освен антагонистичния полюс на духа и че колкото повече надделява той, толкова повече човекът ще губи връзката с изконните си корени и природата. Докато накрая престане да бъде човек, вътре в себе си.

„Мелвил"

Денят на „Страшния съд" е една от често експлоатираните теми в модерното „изкуство". „Мелвил" пък е една от най-добрите книги, които съм чел за деня след Апокалипсиса. След унищожителния шамар на своя пастрок – прогреса, останките на човечеството се обръщат отново към единствената истинска майка, която някога са имали и на която дължат появата и съществуването си – към природата. Истината е, драги, че ако вчера беше треснала първата бомба, днес с теб нямаше изобщо да водим разговори относно прогреса. Да, точно толкова е просто. Всъщност аз не съм чак толкоз против скапания прогрес, той си има и хубавите страни. Притесняват ме темповете, с които настъпва. Притеснява ме това, че за едно поколение се случват десетки, дори стотици неща, които рязко променят живота на хората и към които те се адаптират с цената на стрес и безпокойство, ако изобщо се адаптират. Притеснява ме, че не достига време за осмисляне на тези промени, че те ни принуждават да живеем твърде забързано, без да ни се предостави възможност да спрем за малко, да отдъхнем и да помислим. Технологиите безпрекословно изпреварват човека и той с все по-голяма мъка ги настига. С цената на какво? За това искам да се замислиш. Притеснява ме мощта, до която неподготвени да я притежават хора имат достъп. Мощ е способна да затрие не просто отделни хора или нации, а живота като цяло. Притеснява ме озоновата дупка и глобалното затопляне, пестицидите и нитратите, мръсният въздух, хилядите хектари изсечени гори всеки ден, полуфабрикатите, с които се тъпча, изчезващите видове ме притесняват, по дяволите! Притеснява ме, че крачим с такава скорост, че някой ден шибаните зелени човечета ще дойдат и ще ни дръпнат шалтера, уплашени от „прогресивния човек"!

Мъртвото изкуство

В един, нека го нарека – литературен форум, прочетох следния лозунг „Изкуството е мъртво".

Склонен съм в голяма степен да се съглася. Съмнявам се да откривам колелото в момента, по всяка вероятност повтарям чута или прочетена и добре забравена фраза, но изкуството е отражение на епохата, в която живеем. Какво „произвежда" нашето време? Холивуд. Сапунени сериали. Розови романи за поредицата „Арлекин". Евтини криминалета и хоررчета. Булевардни и постмодернистични лайна, наречени литература. Безумия като „Еленчето Бамби". Драскачи като мен и колегата. Живопис, крещяща от нуждата да бъде в компанията на минимум две страници пояснителен текст за това какво е искал да изрази художникът с хаоса от петна по платното. Бритни Спиърс и Спайс Гърлс. Чалга. Прима идиотът Слави Трифонов. Мишо Шамара, за бога, моля ви, НЕ! Да изброявам ли още? Е, да – имаме порно, вярно! Слабо успокоение, самотен остров на естетиката, сред океан от вулгарна пошлост. Ами да, мъртво е изкуството. Комерсът го затри, братче! Защото творенето иска време, а времето, благодарение на прогреса е невъзможен лукс. Колко картини има Леонардо, колко скулптори е създал Микеланджело, колко книги е написал Достоевски? Имам приятел, който се има за художник, готин тип е иначе, но рисува по пет картини за седмица. Масовият вкус, приятелю, трябва да се задоволява, масовият вкус не подбира – няма време, минута е много! И щом е мъртво изкуството, какво трябва да си мисля за обществото ни в ерата на прогреса?

Всичко е бизнес

Бизнесът е основната движеща сила на прогреса. Сега, колегата вероятно може да вметне нещо и за вечно търсещия човешки дух и стремежът на хомосапиенса да се развива, трябва да съм идиот, за да си затворя очите и за този факт. Но истинският двигател си остават парите. Щом нещо толкова пошло може да е двигател, какво да си мисля за онова, което той задвижва? А бизнесът е безскрупулен. Безпощаден и безкомпромисен хищник. Прогресът са неговите стероиди, без него той не би могъл да се разраства. Компютрите са хубаво нещо например, но те – наред с факта, че произвеждат едно все по-заседяло, зависнало пред екраните унисекс-поколение – доведоха до еволюционен скок в развитието на бизнеса като цяло. Технологиите само генерират нови, по-ефективни начини за правене на пари. Обществото ни се бизнефицира. И ако си чел внимателно горните редове, лесно ще направиш връзката между прогреса, бизнеса и фактът, че хората се израждат духовно. Затварят се в себе си, отдалечават се един от друг, ценностите се изместват по посока на портфейла. Всяко по-значимо изобретение, което в последствие намира приложение и израз в бита, неминуемо води до някакви социални изменения. Често до нови норми и дори закони. Постоянно изникват нови правила, още неща, с които човек трябва да се съобразява, които го стягат, карат го да бъде нащрек и неспокоен (всеки месец с неприятен трепет си мисля за приближаващата сметка за GSM), а един неспокоен и напрегнат ум не може да отдели ресурси за духовно израстване. Благодарение на прогреса човечеството лавинообразно нараства, градовете се превръщат в мравуняци, в инкубатори на стрес и високи обороти на живот. От индивиди се превръщаме в суха статистика. Губим индивидуалност. Матрицата бавно ни унифицира. За масовия вкус си говорихме преди малко, той ще го формира, след като изкуството е на умирачка? Какво се случва с хората? Отчуждават се, ето какво. Прогресът къса връзката ни с природата. А природата е хармония. Тя липсва все по-натрапчиво в живота ни. Вместо нея – нерви, раздранение, злоба, комплекси, фобии, деградация... Краен индивидуализъм и егоизъм – защото благодарение на тях се оцелява в днешния свят. Съпричастността, добротата, човечността са обект на цинично пренебрежение и насмешка!

Ехо, Земята вика Хюстън, имаме ли връзка? За човечност стана дума. Човечност! Произлиза от „човек". Губим себе си, пич.

Така че, я, калм даун малко с тоя прогрес, а?

- Freeman

ЗАЩО?

На отсрещния ъгъл лежи сгърченото тяло на поредния наркоман. В изстиналия поглед витае незададен въпрос. И молба? Воят на линейката, тълпата любопитни минувачи, малкото момче стиснало бащината ръка и собственият ти разум питат - „Защо?"

А трагедията всъщност е започнала още там – в древността...

Началото на употребата на упойващи вещества при извършване на различни племенни ритуали се губи в далечните дни от историческата младост на човешкия род. Първите данни за тях датират от 5000 г.пр.н.е - в Персия (земите на днешен Иран) са намерени плочи, върху които има текстове, говорещи за употребата на сок от мак, който местните наричали „джил" (радост).

Хипократ е препоръчвал бял сок от мак за медицински цели.

В Китай пък, след като опиумът престанал да бъде използван само като медицинско средство и употребата му излязла извън контрол, императорът издал два закона против вноса му. В последствие същият бил принуден да издаде и трети - смъртно наказание за контрабандистите. По това време търговията с опиум се контролирала от Източно-Индийската компания, която била собственост на Англия. Забраните в Китай довели до избухването на две опиумни войни, в които победител била Англия.

В началото на 20 в. вносът се разпространил в повечето страни на Азия, Европа и Америка. По-късно биват открити производните морфин и хероин. Марихуаната също е известна от преди новата ера. Индусите я взимали при религиозни ритуали, както и в ежедневието си за подобряване на настроението и „доближаване до божеството". В Близкия Изток тя била използвана около 650 г.пр.н.е. като лечебно средство против депресии и главоболие. В Европа се разпространява около 56 г. пр. н.е., а в Америка е засята около 17 в., но става по-популярна чак в началото на 20-ти.

Общото между наркотиците е, че изострят усещанията и добавят много нови, а в началото на приемането им действат като антидепресанти и източник на веселие, временно спокойствие и отпускане. В наши дни те вече са на улиците, влязоха в домовете и училищата; създадоха нова култура и нова обществена група - наркоманите. Дрогата е мода! Но за пристрастените далеч надхвърля този статус – за тях тя е начин на живот. На фона на казаното, еволюирането ѝ в бизнес е повече от логично. Но, мисля си – нарко-търговците всъщност дозират, опаковат и продават собственото ни бъдеще? За поредната порция нирвана плащаме не само с кеш. Приемането на наркотици е другото име на надпреварата с неизбежното.

Вижте, на практика всяко психотропно вещество е токсин – в началото е просто чуждо тяло, но постепенно се включва в обмяната на организма, ставайки нужен. Липсата му предизвиква т.нар. тъканен глад, придружен със страхова напрегнатост и абстинентни симптоми. С времето, при зависимите настъпват трайни психични симптоми, изразяващи се в дълбока промяна на характера (характеропатия) – абулия, стеснени интереси (вниманието е насочено единствено към снабдяване с наркотика, отпадат всякакви морални задръжки), загуба на работоспособност, рязко понижение на висшите емоции, дисфория и паметови разстройства, възможни са и епилептиформени припадъци.

За никого не е тайна, бизнесът с дрога е бизнес със смъртта, а първата доза твърде често е ни повече, ни по-малко от подпис върху договора с дяволa.

Как се стига до първото хапче, смъркане или боцкане, за което всички се кълнат, че ще е и последно? Причините може да са всякакви, най-лансираната сред наркоманите е любопитството, следват депресията и бягството от реалността, предизвикателството да пробваш и да устоиш, „приятелско" подстрекаване и т.н. „Зарибяването" напоследък включва и методи, при които потърпевшият дори не подозира, че приема психотропни вещества наред с храната или питието си. Какъвто и да е пътят до първото пропадане в света на миражите и халюцинациите, по какъвто и начин да се озове човек във вселената на ярките цветове и красивите звуци, чувството за полет, свобода и сила ще го тегли да се върне отново. А усещането да си бог е само на една ръка разстояние. Още едно хапче, още едно смръкване или бодване с иглата – кой каквото и колкото може да си позволи. Социалността ловко е пропълзяла и в дебрите на наркотичната джунгла. В слабостта си всички са равни, но стандартите са различни. И докато дрипавите циганета дишат илюзии от найлонови торбички, елегантната бизнес-дама ще бърза към снобския купон, където я чака традиционната магистралка „кока". Следвайки наркотичната следа с голяма точност можеш да се ориентираш за класовата или социална принадлежност на наркомана. Дали обаче ще мине през лепилото или „шампанското на наркотиците"

Автор **Duffer**

(кокаинът), през малката цветна таблетка или спринцовката, пътят винаги свършва в задънената улица на физическата и психическа амортизация на индивида. А бизнесът, дами и господа, процъфтява. Вие какво правите през това време?

Някак твърде бързо, струва ми се, свикнахме с жестокостта на наркоманската съдба. Твърде лесно издаваме присъдата „наркоман" и отминаваме. Освобождаваме съвестта си от съпричастност: „Абе, наркоман, какво ни засяга? На нас и близките ни не може да се случи! Ние сме трезвомислещи, рационални, дори от някакъв нездрав интерес да решим да опитаме, не сме толкова слабохарактерни, че да пропаднем".

Само че... застраховани няма. Не, наистина няма! Всеки може да се излъже, незабелязано да се подхлъзне по „наклонената", това не е проблем, който остава зад вратата на дома, той може да пропълзи и вътре.

Позаинтересувах се. Прочетох. Попитах. Какво правим за тези, които по една или друга причина са поели по кривия път? Не ми харесаха отговорите. Оказа се, че великите държавни институции, фондации, агенции и прочее организации с гръмки названия, преследват какви ли не цели, но не и синхронизиране на усилията си в борбата с наркоманията. Всеки дърпа на своята си страна и трябва колко огромен е проблемът. Лозунги - дал Господ. Концерти анти-дрога - също. Не знам концертите да са отказали някого от тревата или екстазито, но цинизмът да отидеш на такъв концерт надрусан ми е познат.

Какво казва законът? Със смайване проумях, че сега действащото законодателство се опитва да ограничава пазара на наркотици, забележете! - чрез санкциониране на наркоманите. О, да - притежаването на наркотични вещества трябва да се санкционира, така мисля. Но има нещо нелепо в цялата тая история. Законът не предлага текстове, способни ясно да разграничат обикновения наркоман от наркодилъра. Изправен пред съда, човек може да получи *минималното* наказание от 10 години лишаване от свобода и 100 000 лева глоба, за това, че *само* употребява наркотици - за сравнение наказанието за неквалифицирано умишлено убийство е същото (с тая разлика, че не се предвижда глоба). Неправомерно жестока санкция, неотговаряща на степента на обществена опасност за човек, който бавно се самоубива. Същевременно на високопоставените в йерархията дилъри се предоставят достатъчно вратички за безнаказано измъкване. Вината им се доказва толкова трудно, че на практика са почти недосегаеми. Какво се получава - обществото заклеймява наркоманите, отписва ги като погребани и заспива спокойно. Голяма част от учителите са тотално неподготвени да осъществяват контакт с поверените им за възпитание деца. Малко са родителите, които имат адекватно поведение и са в състояние да окажат навременна и интензивна помощ на децата си, а законът прилага цялата си строгост по отношение на зависимите. Това е нашата „борба" срещу наркоманията и наркотиците...

Затова все още в питащите детски очи и сърцата на родителите, надживели проснатото си на ъгъла дете, победено от духа в спринцовката, продължава да отеква ехото на - „Защо?"

Защото човешката раса най-сетне откри начин да се самоизтребва мирно, методично и без кръвопролитни войни, но не успя да намери отговора на най-тъжния въпрос.

ПРИСЪДА „НАРКОМАН"

(by Nera)

Планирах срещата с Десислава и Александър почти три месеца. Вече бях загубила надежда , че някога Деси ще се съгласи да говорят с мен, когато Сашо се обади и ме покани в апартамента им след час. Веднага или няма разговор - каза и аз тръгнах.

Те са двойка наркомани - едновременно типична и нелепа.

Александър е висок, изключително бледи много спретнат мъж на 32.

Със своите 22 години, леко мърляв и невероятно предизвикателен вид, Деси изглежда точно като описаните в книжките, вечно дрогирани булевардни момичета.

Тя е зависима от хероин. Започнала е на 15.

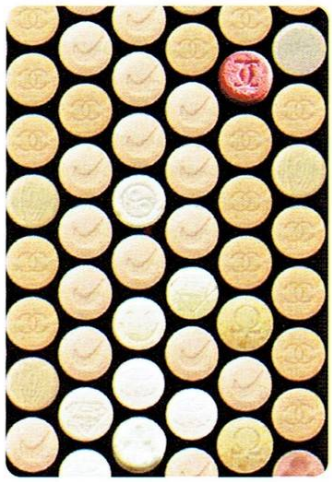
Той 4 години интензивно е употребявал морфин и барбитурати - сега е на хероин.

Александър е лекар-невролог, а Десислава проституира от години.

Той е израснал в семейство на лекарка и инженер, което определя като добро и заможно.

Тя е дете на разведени родители - не е виждала майка си от 13 години. Бащата е алкохолик.

Тъкмо се чудех откъде да тръгна, когато Сашо ме улесни и сам започна да разказва историята си. Завършва образованието си и, въпреки молбата на родителите си да го уредят на работа в София, избира да стане лекар в отдалечено село. Подбудите му са идеалистични. Както обикновено, получава подкрепата на семейството си и в това, а аз се замислям дали проблемът не е именно в това - че я е получавал твърде лесно винаги. Еднообразният живот и скуката са *неговата* причина да посегне към морфина. Знае какво прави, но не се притеснява защото е волева натура и смята, че нещата няма да се задълбочат. Оценява това като първата си грешка. С „изследователска „ цел опитва от всичко, до което има достъп. И така - почти 3 години. Накрая липсите са открити. Приятел професор му помага да избегне унижението на разследването. Напуска работа, защото осъзнава, че на моменти е неработоспособен и може да навреди на пациентите. Започва лечение, което завършва успешно. Отново се връща на работа, този път в София. Година по-късно, родителите му загиват в автомобилна катастрофа. Нещастието го прави солиден наследник на 4 имота в столицата и му дава възможност да се издържа от наеми. Посяга към барбитуратите, „за да се



справи с мъката си". Така започва шеметното му повторно спускане надолу. До днес, когато вече е на хероин.

Деси не можеше, или не искаше, да отговори защо е взела първата си доза. Държеше се агресивно и ме попита „Що си мислиш, че като не вземаш си по-различна от мен. И ти живееш в лайна - просто миришат по друг начин"

Разпитвах ги какви според тях са мотивите да започнеш да употребяваш наркотици. Вдигнаха рамене - колкото хора, толкова причини. Но като цяло - любопитството, любовта към риска и провокациите, нуждата от форма на протест, желанието да шокираш някой от околните, доказването на принадлежност към определена компания, нуждата да покажеш, че вече си пораснал или просто да избягаш от скуката и стреса.

Помолих Александър да ми разкаже повече за естеството на наркоманиите и видовете опиати - като наркоман и като лекар. Обясни, че научно погледнато наркоманиите са болестно влечение към приемане на психоактивни вещества, а те от своя страна се разпределят на няколко групи - въз основа на типа зависимост, която причиняват: Алкохол, Амфетамини, Барбитурати (и други сънотворни препарати и транквилизатори); Канабис (марихуана, хашиш), Кокаин (листа от кока, кокаин хидрохлорид, крек), Халюциногени (LSD, диметилтриптамин, мескалин, псилоцибин, буфотенин и др.), Кхат (листа от млади клонки от дърво, които се дъвчат в някои региони на Източна Африка и Арабския полуостров), Опиум, Морфин, Хероини и синтетични болкоуспокояващи препарати.

„Какво е чувството от дозата?" - попитах. - „Има ли разлика в усещанията при употреба на различните видове наркотици?". Деси ме изгледа злобно, но Сашо се замисли за момент и после (под неодобрителния й поглед) разпалено ми заобяснява:

„Всички дроги водят до повишаване на настроението" - започна той. - „Невероятна еуфория! Сякаш поглеждаш на реалността по нов начин, под ъгъл, който я прави не само поносима, но и безумно привлекателна, желана и отпускаща. Точно тази илюзия води до достигането на „върха". Сравни го с шеметен оргазъм"

Това ме подсети да го попитам за секса, а той призна, че подобно на повечето дългогодишни наркомани вече много рядко го прави.

По-нататък в разговора става ясно, че - в противовес с всеобщото схващане - първото друсане не винаги е толкова вълшебно и често е съпроводено със замайване и повръщане. Деси подтискащо мълчи, но Сашо поне е словоохотлив и така разбирам, че екстазито променя усещането ти за време, лишава те от всякакво чувство за страх, не те тревожат комплекси и изпитваш непреодолим, добронамерен стремеж да контактуваш с околните, но след време всичко се връща с двойна сила и обратно по посока, защото „екс"-а унищожава допамина в мозъка, който е невъзстановим, а пристрастените изпадат в остри и все по-тежки пристъпи на тревога, депресия, обърквене, параноя, безсъние и бели петна в паметта. Канабисът те правел апатичен и разсеян, или твърде весел и активен. Героинът можел да се гълта (с почти нулев ефект), смърка, пуши или инжектира. Когато си сложиш инжекцията (и почти толкова бързо при пушенето) незабавно те облива вълна от невероятно, невъзможно за описване удоволствие, преминаващо в приятно отпускане, сънливост, чувство за защитеност уют и топлина. Главата ти се отпуска, очите се изцъклят или затварят. Чувстваш тялото си тежко и топло, оставаш в съзнание, ако не го загубиш от свръхдоза. Смъркането на кокаин те правело бог - често за около 10 до 20 минути. „Сривът" обаче е острата реакция след надрусването - ставаш раздразнителен, изпитваш силен глад, изтощение и депресия, често те спохожда желание за самоубийство. Все неща, които бързо те тласкат към следващата доза (което впрочем важало за всички наркотични вещества). Не познавал човек употребяващ кока, който да не изпитва грозна комбинация от безпокойство, тъга, апатия, безсъние и увеличена агресивност.

Постепенно се доближихме до темата за абстиненцията. Сашо сподели, че е изпадал в абстиненция само веднъж (по време на лечението си), просто защото бил „облагодетелстван" от съдбата да разполага с необходимите пари за дрога. Не помнел някога да е преживявал нещо толкова мъчително. Кошмарът започнал близо 8 часа след последната доза. Първо почувствал неясна тревога, безпокойство и силното желание за нова доза. Последвало невъобразимо потене, от очите и носа му започнали да текат секрети. Когато си мислел, че от това по-зле не може да стане, започнали режещи болки в стомаха, силни вълни на гадене и повръщане, неконтролируеми тремори. Крещял като малко дете, пронизително и в продължение на много дълго време от нетърпима, адска болка в костите, гръбначния стълб и мускулите. Сънят бил немислим. Не можел да поема храна. През малки интервали тялото му изпадало в спазми, от които краката му се гърчели и ритали конвулсивно. Многократно се напикавал от болка. Това продължило два или три дни. Симптомите затихвали близо две седмици. Но това не бил краят - излекувана била физическата, а не психическата зависимост - нея лекарите не можели да овладеят. И отново се връщал страхът.

Десислава, която до момента само слушаше, внезапно се изправи и ми каза, че иска вече да си ходя. Опитах се да задам още няколко въпроса, но тя се разкрещя „Айде стига ти толкова. Аман от съжалителни курви - що ти не ме поканиш да те разпитвам какво ти се случва, ама да си лошо болна, от рак например...". Грабнах чантата си и дори не помня как съм излязла от апартамента...

Сега, месеци по-късно, седя и си мисля за странната си среща с две изгубени души, вкопчили се една в друга, на прага на смъртта. За смелостта (?), страха и болката на един човек, бродил стотици пъти през рая, за да завърши живота си в ада на паразитиращото съществуване „ден за ден". Мисля си за присъдата „наркоман". И за това, че в началото е изборът...

ДА ИЗБЕРЕШ СМЪРТТА

Когато избирах да запаля първата си цигара знаех, че тютюнопушенето е вредно за моето здраве. И до днес съм активен пушач... и до смърт се плаша от рака на белите дробове. Чета по темата - оказва се, че може да заболея, а може би не. Мисля си, че на мен няма да се случи...

Знам, че ако употребявам:

ОПИУМ. *Получава се посредством разрез в пъпката на белия мак.*

... Ще изпадна в еуфорично състояние, последвано от халюцинации, физическо и психическо отпускане. Мисля си, че няма да получа типичните трайни неврологични смущения.

МОРФИН. *Основен алкалоид на опиума; бели кристали, получени чрез разтваряне.*

... Ще съм под влиянието на много силен аналгетик с продължителност понякога до 8 часа. Вярвам, че никога няма да получа фаталната чревна парализа и спиране на дишането.

ХЕРОИН. *Дериват на морфинна база.*

... Ще се докопам до мечтаното състояние на спокойствие и наслада, които ще ми създадат впечатлението на живот в свят без проблеми. Сигурен съм, че няма да поддам на бързото пристрастяване и последващата депресия и апатия, няма да се калцират и вените ми, няма да поема свръхдоза или да попадна на смъртоносни примеси.

КОКАИН. *Бял прах, получава се лабораторно, посредством обработка на листата на кока.*

... Ще почувствам невероятна възбуда и сексът ще е супер, защото кокаинът подтиска последната фаза на оргазма - някои дори го втриват в половите си органи и това е най-побъркващото и омагьосващо чукане, което боговете са запазили единствено за себе си; ще се понеса в еуфория, ще бъда цар на света. Разбира се лигавиците ми няма да се разкапят, съмнявам се да получа инфаркт, или да си натреса тежка форма на булимия.

КРАК. *Дериват на кокаина под формата на големи кристали, добиван по химичен път, бързодействащ.*

... Ще се радвам на смайващо чувство за щастие, еуфория, свръхвъзбуда и чувство за могъщество. Зная, че няма да се пристрастя до степен да ме мъчи натрапчиво желание за самоубийство, смущения в дишането и мозъчната дейност.

ХАШИШ. *Извлек от върхчетата на цветовете.*

... Ще плача от радост, ще се опивам от картините рисувани от изостреното ми въображение. Изключено е да стигна до фазата на терзаеща леност, откъсване от реалността, смущения в паметта или имунна недостатъчност.

ЛСД. *Екстракт от ръжени осили - изключително силен халюциген.*

...Ще плувам в морето на сладките „сънища на яве", ще бродя в мечтите си. Сетивното и мозъчно обърквене, неконтролируемата паника, желание за самоубийство и загубата на паметта ще ме подминат.

ЕКСТАЗИ. *Вълшебното хапче, плод на химическия прогрес.*

...Ще направя екстаза свой спътник. Съдбата ще ми спести сърдечните смущения и шизофренията.

Вчера чух, че мой връстник е починал внезапно. От белодробен емфизем. Пушач.

Дали няма да се случи и на мен?

Запалих цигара... от страх.

FUCK THE HOLLYDAYS

Автор **Snake**

Джингъл ол дъ уей, уя ми. Нямам комин, нямам камина и на всичкото отгоре ми миришат чорапите, така че хайде без мен идната година, става ли? Простичките факти и сравнително трезвият януарски разбор показват, че празниците са едно от най-лошите неща, които могат да ти се случат в края на и без това напрегнатата ти година.
Кои факти ли?
Тези.

Празничните роднински сбирки

Нужно ли е наистина? Тихите, светли, уютни и кротки семейни вечеринки, които познаваш от специализираните издания, в реалния живот обикновено прерастват във вестникарски заглавия от типа на „Млад мъж накълца вуйна си и чичо си с брадва". Сравнителното сходство на генетичния ни материал с някои хора в никакъв случай не ме прави по-издръжлив на спорове за поземлена собственост, гръмогласна размяна на готварски рецепти, скорострелен анализ на политическата обстановка, ударна доза спомени от Балканската война, серия от изчервяващо цинични вицове и опитите на шестдесетина годишния ми вуйчо да докопа задника на гаджето ми. Неумолимите факти, показват, че единственият начин да понесеш острата концентрация на роднини в нечий хол е пряко свързан с прибягване до високоалкохолни напитки, а разстоянието от първата наздравица до брадвата и първата страница на „Нощен труд" е не повече от десетина стограмки.

Празничната трапеза

Не че някога съм залитал особено към идеите на разделното хранене, не си нося и калкулатор, за да си смятам калории, но идеята да струпаш върху масата си дванадесетина сравнително национални ястия със съмнително качество в името на някаква неясна традиция винаги ми се е струвала леко перверзна. Хубаво поне, че баба ти услужливо наръсва поне десетина косъма из сърмите, та да можеш чистосърдечно да си повърнеш и да освободиш място за баницата с късметите.

Празничният трафик

По-големите градове имат лошия навик да създават в новогодишната нощ реалистични симулации на зле екипиран преход през арктическата пустош. Усещане, подсилвано от обичайните за това време на годината количества сняг и лед и още по-обичайната липса на някой, който да ги позачисти малко. Градският транспорт е мъртъв, таксиджиите от близката седянка си подават доволно бутилка с водка „Търговище", докато ритат продаващо картички циганче, ти си прекалено пиян, за да шофираш, което не е особено голям проблем, защото в началото на вечерта неправилно си преценил, че паякът няма да работи по празниците и си спрял на непозволено място. Установяваш, че нямаш никакъв шанс да стигнеш до мястото, към което си се запътил и отиваш при таксиджиите, за да пориташ и ти малко, току-виж се сгреешь.

Празничните телевизионни програми

Водени от обичайната си садистична нагласа, подлите собственици на посериозните телевизии се опитват да те уморят с концентрирана екранна простотия точно по времето, когато забиването на поглед в телевизора е единственият начин да не наблюдаваш с тих ужас как престарелия ти вуйчо изпуска на равни интервали от време ченето си в купата с качамак . По празниците ефирът се задръства до откат с Дядо Коледовци, които са го закъсали и имат нужда от помощта на добрите дечица, за да не се провали Коледата, малки сладки сирачета, които намират пътя към щастието си, сиропирани истории за риюнъна на разбити семейства, перверзни холмаркови екранизации по библейски мотиви и детски хорчета, които пищят като *Кредъл ъф Филт*, ама малко по-празнично. Човек неминуемо придобива желание да си пусне *Злите мъртви 2*, за да не умре от захарна болест.

Празничната украса

По дърветата спонтанно увисват бледи и лигави на вид гирлянди, напомнящи за вътрешностите на особено зло извънземно изчадие от нискобюджетен сай фай хорър. На видно място в иначе уютната ти квартира се появява проскубана елхичка, която ръси иглички като за последно и в която се спъваш най-редовно докато ходиш да пикаеш вечер в тъмното. Съседът ти се опитва да обкичи къщата си с весело примигващи лампички, електрическата инсталация изгаря и ти го търсиш в тъмното с празничен блясък в погледа, за да го одушиш с кабела на лампичките. Междувременно пак се спъваш в елхата.

Празничните подаръци

Повлечен от цунамито на традициите, получаваш и подаряваш промишлено количество тотално безполезни и очаровително скъпи подаръци на сувенирна основа, които се предполага, че ще стоплят душите на подарящи и получаващи със силата на концентрирано разлят напалм. Някъде около втори януари си се заринал с останки от шарени опаковки, псуваш тихичко, гризеш методично левия преден крак на сладко на вид плюшено еленче и хвърляш тъжни погледи към празния си портфейл.

Празничната депресия & Доброто настроение

Простичко социологическо проучване показва, че половината от населението изпада в тежко униние, защото празничната суматоха му навява неконтролируемо тъжни мисли относно самота и погубена младост. Представителите на другата половина пък изпадат в дива радост покрай поредния повод за задружно напиване и завишеното количество почивни дни в края на седмицата, пеят народни песни с пълно гърло и вдигат наздравици с все по-неясно съдържание. Първите имат навика да скачат от покривите, а вторите - да стрелят със законно притежавани ловни оръжия от балконите. И в двата случая шансът да те улучат, докато кротко си вървиш по улицата, прегърнал отмъкнати от последния купон девойка и бутилка с мента, е нездравословно голям.

ТЕСТ: ПРИСТРАСТЕНИ ЛИ СТЕ? ИЛИ КОЕ Е ОНОВА, БЕЗ КОЕТО НЕ МОЖЕТЕ?

Автор **Dimensin**

Аз не съм пристрастен. Към нищо. Гледам реално на живота и с гордост твърдя, че нямам нито една мания или порок... *Их, мамка му, падна ми пепел от цигарата върху клавиатурата, докато Некромансера (99 ниво) на хардкор трепеше Баал за пореден път. И кой ми е изпил първака, ей ше го пребия. Маце, я излез изпод масата, моля ти се, че не мога да се концентрирам. Ти ли ми опафка холандеца, между другото?...* **Какво ви разправях? А да, че нямам нито един порок, а за младо момче като мен това си е направо постижение... Те и колегите ми са такива.**

Ей, Джовани, я донеси от балкона другия разсад, че тоя не го усещам... Апропо, кекса с марихуана беше прекрасен, утре за закуска искам пак. И кажи на Мед, че ако продължава да крещи така, ще ида в другата стая, и ще го сваля от комшийката. И намалете тая музика, че скоро ще съмне. За бога, някой да разкара Клийнъра от ваната. Издава звуци като разгонен кит. Не ми се разправя пак с Гринпийс - едвам ги убедих миналия път, че в банята не си отглеждаме тюлени.

Но такива сме си ние - едно голямо щастливо семейство без никакви комплекси... ъъъ... проблеми.

А сега, приятелю, твой ред е да споделиш към какво си пристрастен? Алооо, на теб говоря. Тука на гости си ни дошъл, а мълчиш. Я остави тоя чат за пет минути и започвай да пееш.

- „...я хвърли фланелката моряшка, аз ще ти покажа мойта синя прашка..."

В преносен смисъл ми пей, бе...

- Тая песен „В преносен смисъл" не я знам...

Е, не. Баси човека си... А аз съм тръгнал тест да пиша... Така или иначе всичко ще си кажете, ама що да е по трудния начин... Но, на война като на война.

Мания 1. *Какво са четири крака и една ръка? Един много щастлив питбул.*

Опишете как ви минава денят.

А) Повечето дни са едни и същи. Събуждам се сутринта, ставам от стола, изключвам си монитора, купувам си кафе и се прибирам у дома.

Б) Дни, какви ти дни бе човек? В тая кръчма прозорци да виждаш? Не знам ден ли е нощ ли е, обаче мога да ти кажа, че миналия четвъртък валя сняг. Ей оня пич отсреща с трите бутилки пред него ми каза. Оттогава ти си първият, който влиза. И последния, който ще излезе.

В) Я седни тука да завием по една... Как така не искаш? Наш к'во е яко. Вместо да пишеш некви тъпи тестове, дай да врътнем лулата на мира. Се ми е двайсе, че не щеш. Само си опъни веднъж и буквално ще **видиш** как минава деня...

Г) Всеки ден започва с поредния епизод от поредицата „Дързост и тъпота". Много си падам по него. В тоя ред на мисли, Рич и Брук трябва да се съберат, а Сали да разкара Ричард. (бел. авт.: *оле, кви простотии пиша*).

Мания 2. *Какво е общото между Старшип Ентерпрайз и тоалетната хартия? И двете обикалят около Уран, в търсене на Клингони!*

Как прекарвате нощ(н)ите си?

А) Нощните си ги прекарвам хубаво. Първо започвам с ЦС, после малко Диабло, чатче и ако се случи да остана сам в залата, си пускам и малко медицински филмчета.

Б) Тая вечер ш'са напия, ш'си разкасъм ризата и ш'са маана от тоя живот. Май, няма да стана голям китарист... въпреки че съм бърз с дясната ръка. Глеай се - има бира (*фют*) и няма бираа.

В) Да ти кажа честно братле, малко помня от снощи. Само смътно си спомням как някой ми бутна нещо димящо пред устата, аз вдишах дълбоко и после умрях. Сутринта не си намерих кубинките. Май пак някой ми ги е изпушил...

Г) Миналата серия Стефани така се разболя, че не съм мигнал цяла нощ. Все си мисля да се обадя на продуцентите на сериала да им кажа кой сложи живак в хапчетата ѝ с витамините. (бел. авт.: *абе за какво говоря, по дяволите*)

Мания 3. *Какво е общото между балоните и девствениците? Един шип и двете са свършили...*

Работите ли? И ако да, какво?

А) Не работя. Но ако имаш некъв куест, дай и ще видим. Оня ден изпълних едно малко куестче - „Дъ Барбериан гоус ту ит хамбургер". Много беше здрав последния бос, дето пазеше павилиона, ама го смачках от бой. Добре, че си взех ризницата „Невър ъндрес блуза", дето е +10 на скил смрад.

Б) Работя върху себе си. В последно време съм спонсор на оная водка, дето флиртува, но като имам пари, ходя да се разхождам в парка с един приятел Джони.

В) Шиш, ква работа, кви пет лева, бе браточка? Навремето бачках като крупие в едно казино. И оттогава като ми тръгна по цяла вечер, Коз, Коз, Коз, та Чук накрая. И като се ударих една вечер тъй, после цяла седмица ме нямаше.

Г) Когато не гледам телевизия, гледам на видео старите епизоди на моя любим сериал. И ако ми остане време за малко почивка, ходя да събирам подписки да махнат от филма оная дебела кифла, ъъъ... как ѝ беше името... дъщерята на Маги, бе... (бел. авт.: *ай сиктир от тука!*)

Мания 4. *Какво е общото и различното между Лили Иванова и Саруман? Общото е, че и двамата са носили пръстена. Разликата е, че Саруман си има Амгъл, а Лили Иванова Драго Чая.*

Колко пари ви трябват на ден, за да преживеете?

А) Хм. Чакай да помисля... Златна карта, оттам - 50% намаление, количка, сандвич, рекет на малките цикльорчета... мисля, че изкарвам почти два пъти повече, отколкото давам за цял ден висене в залата.

Б) Абе за кво са ми пари през деня, аз тогава не живея... за закуска ми дай една водка с доматен сок, за обяд малко питателно винце и за вечеря три ракии. С тая диета даже не ми трябва се отоплявам. Да лъхна само и паля печки.

В) Кинти ми тряят толкоз, колкото да си зема козче. Иначе не пуша много. Само колкото мога.

Г) Мен пари ми трябват колкото да чопля семки, докато гледам сериала с Рич и Брук. Не знам защо, но има нещо свещено в това да изядеш кило семки за половин час. Когато ми махаха апандисита, докторите казаха същото. Само дето използваха и думата идиот...

Мания 5. *Защо в Иракските училища сексуалното образование и шофьорските курсове не се изучават в една и съща година? Защото камилите не издържат на напрежението.*

Кога ходихте на училище за последно?

А) Ти луд ли си, бе? Само се дразня. Оня ден влизам в час и даскала по химия почва да ми разпраа колко бил добър на Хируз. Пробвах го. Гола вода е. На нищо не мое да ме научи, тоя червул. За кво да ходя?

Б) На даскало ходих... га ходих? Преди три години, май имах един изпит, на който като че ли отидох и те май ми го дадоха, ама не помня дали бях аз.

В) Амии, ходя всеки ден, щото тряа да си купя тревица. Няма друго място в тоя град, където можеш да избираш от всички видове трева. Направо се чувствам като в Илиянци-то на тревата, копеле. Откъде такъв голям избор ли? Простата ни директорка още не е забелязала, че в саксиите, където преди години имаше фикуси, сега си отглеждаме Хуана.

Г) Миналата година ходих да си взема бележника с оценките от втория срок. И да ви се похваля - имам най-високия успех от всичките осми класове. Все пак съм на 25 години... Но това е, защото когато почнах да гледам „Дързост..", вече бях изпуснал и прекарах много време в наваксване на старите серии... Сега, след като повечето съм ги наизустил, имам напредък и скоро може даже да мина!

ОТГОВОРИ:

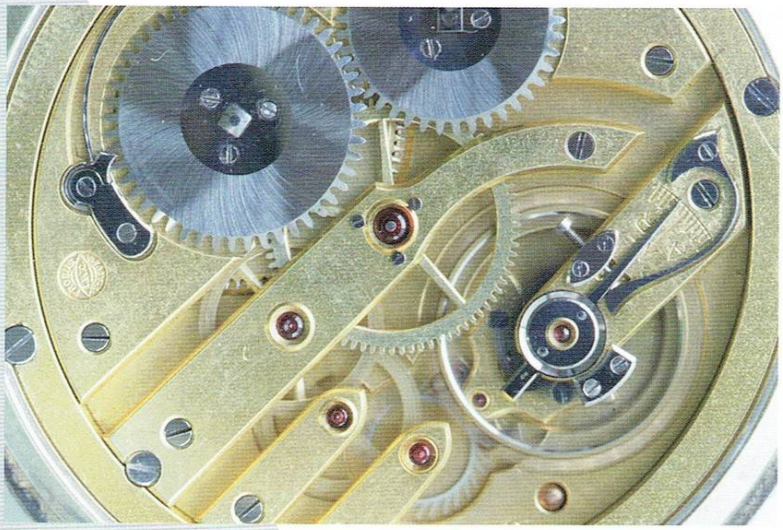
А) Пристрастен си. Момче, като те гледам как си се зомбирал с тия компютри, се сещам за мен като бях млад. Не забравяй, че на тоя свят освен компютърни игри има и други неща. Има плейстейшън, например, има X-box и кво ли още не... Ни съ излагай, моля ти се... Добър на Хируз бил... хех.

Б) Пристрастен си. Меко казано. Към алкохол. Не че не го знаеш, де. Но е друго, като ти го кажат професионалисти. Питай колегата Дъфър де е бил снощи и сега що около устата му умират винарки още в полет. Още няколко години на тая диета и тогава ще можем да си говорим. Засега недей да се хвалиш.

В) Пристрастен си. Пич, не знам за фикусите във вашето даскало, но в моето си бяхме направили лавка в кенефа. Там се продаваше тревата заедно с извинителната бележка до края на деня, попълнена с име и печат. А, да, още нещо. Я заеби тоя шит и се квалифицирай в категориите за пристрастяване А или Б, става ли?

Г) Болен си? Леле.. и чеп за зеле не става от тебе. Ти си най-зле от всички тука, осъзнаваш ли го това? Останалите поне не чоплят семки, докато гледат как група третокласни актьори си играят на крениця. Извинявай, но Рич осем серии да се опитва да намери майка си, а тя през цялото време да е в къщата...те два не го разбирам. Я си бий фала, всъщност.

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



... и с компютрите е така.

BGservice

Решава ВашИТе проблеми

- Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- Внедряване на информационни системи
- Структурно преокабеляване
- ИТ консултации

София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 , тел. 986-65-05, 980-96-22
e-mail: info@bgservice.net , www.bgservice.net

CARE FOR A LIVE?

CARE ABERRANCE RAGE EAGER FUN LIFESTYLE IGNEOUS VAGARY EVER

CHOOSE BEER - CHOOSE LIVE!

LIVE

Kamenitza